Dupla DVD
7 demo + 57 video

teljes játék:
Haegemonia

PC GURU

A szenvedélyes játékosok magazinja

2005. No. 07

beszámoló

E3

42 oldalas beszámoló az év játékkiállításáról!

GTA
teszt
San Andreas

A sorozat legjobb darabja végre megérkezett!

Psychonauts

Az év legőrültebb platformjátéka!

Xbox 360
kipróbáltuk!
NEXTGEN 40. oldal

www.pcguru.hu

nº 1 Magyarország **legolvasottabb** játékmagazinja

ALAN WAKE
bemutató

QUAKE WARS
bemutató

GODFATHER
bemutató

ára: 1846 Ft

előfizetéssel csak: 1384 Ft

DVD tartalom: Játékdemók / Brothers in Arms Cossacks 2 Delta Force Xtreme Domination Echo: Secrets of the Lost Cavern Obscure Scar: Squadra Corse Alfa Romeo Videók / 25 to Life Advent Rising Alan Wake Battlefield 2 Battlestations Midway Bet on Soldier Black & White 2 Call of Duty 2 Codename Panzers Phaze 2 Commandos Strike Force Company of Heroes CRC 2005 Dark Sector Dragonshard True Crime 2

HOZD KI A MAXIMUMOT A GILLETTE®
LEGJOBB BOROTVÁJÁBÓL!
New!
Gillette®
MACH3
Turbo Gel
REFRESHING
Gillette's Best Razor Glide
ANTI-FRICTION™ PLUS SYSTEM
VÁLASZD AZ ÚJ MACH3 TURBO® BOROTVAZSELÉT
a tökéletes Gillette borotválkozási élményért!
Gillette®
Férfiasan tökéletes™
© Gillette 2005
www.m3power.hu

Sziasztok!

Májusi számunk évről évre az E3-tól hangos, és nincs ez másként idén sem. Negyvenkét oldalas beszámolónkból mindent megtudhattok a következő évben megjelenő játékokról, elolvashatjátok exkluzív bemutatónkat minden idők egyik legeredetibb játékáról, a Spore-ról (bárki bármit ír: Magyarországról kizárólag a PC Guru szerkesztői nyertek bebocsátást Will Wright szentélyébe, aki mindent elárult nekünk a legújabb játékról), megtudhatjátok, hogyan vélekedik Tim Sweeney az FPS-ek jövőjéről, és hogy mik voltak a legígéretesebbek a következő generációs konzolokon bemutatott programok között.

Az igazat megvallva, a kiállítás előtt picit félve tekintettünk a jövőbe. Úgy éreztük, hogy az új konzoloknak köszönhetően PC-s játékkal szinte alig fogunk találkozni a világ legnagyobb játékkiállításán – ám ennek ellenére az utóbbi évek legjobb számítógépes játéktermésével volt dolgunk!

Ha már az újdonságoknál tartunk, mindenképpen meg kell említenünk, hogy elindítottuk megújult honlapunkat, amelyen immár minden szempontból megpróbáljuk kielégíteni az igényeiteket. Az új weboldallal kapcsolatos észrevételeiteket, és építő jellegű kritikáitokat a pcguru@vogelburda.hu címre várjuk. A legjobb ötletelők között eredeti PC-s játékokat sorsolunk ki!

Mivel mostani számunk kivételesen erősre sikeredett, nem is szaporítanánk itt tovább a szót. Az újsághoz, és a nem mindennapi teljes játékunkhoz kellemes szórakozást kíván a PC Guru teljes csapata!

Sasa

A következő PC Guru július 8-án jelenik meg!

Utóirat: Figyelem! Ha szeretnél két nappal a megjelenés előtt hozzájutni kedvenc magazinodhoz, nincs más dolgod, mint július 6-án ellátogatni budapesti IT média boltunkba (Teréz krt. 47.) ahol kollégáink készségesen állnak a rendelkezésetekre!

Tartalom

62 PSYCHONAUTS

05 **Aktuális**

05 Színfalak mögött 06 Teljes játék: Haegemonia 08 DVD melléklet

12 **E3 összefoglaló**

22 Company of Heroes 26 Enemy Territory: Quake Wars 28 Spore 30 Rise of Legends 32 Alan Wake 34 Gears of War 38 Oblivion 42 King Kong 44 Need for Speed Most Wanted 46 Civilization 4 48 Call of Duty 2 50 Quake 4 52 The Godfather stb..

56 **Ismertetők**

54 Grand Theft Auto San Andreas 4 62 Psychonauts 66 Restricted Area 68 Cossacks 2 70 Boiling Point 72 Trackmania: Sunrise 74 Guild Wars 78 Dungeon Lords 80 Pariah 84 Still Life

86 **Rovatok**

86 NosztalGuru 88 Játék mentőöv 90 Hardver mentőöv 114 Szoftver mentőöv120 Homok a gépezetben

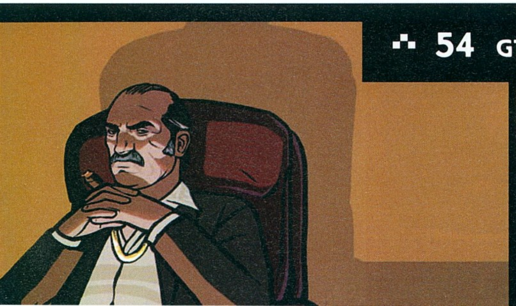
94 **Hardver**

96 Hardver hírek 104 512 MB-os videokártyák 107 WD Raptor teszt 108 Mac Mini vs. Shuttle Barebone 110 Intel Pentium Extreme Edition 840 teszt 112 Windows a nappaliban 116 Frag Dolls

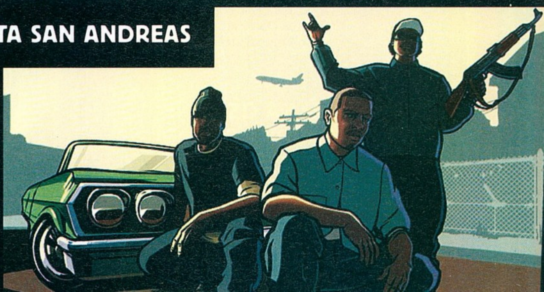
122 **Külvilág**

122 Külvilág – Levelezés, könyv, zene, film, DVD...

32 ALAN WAKE



54 GTA SAN ANDREAS



Mit gondoltok a következő generációs konzolokról? Beszereztek-e egyet a PC-tek mellé?

Grath, Sasa és Tim Sweeney (az Unreal 3.0 motor programozója) az E3-on

SASA

Mivel eddig is minden lehetséges konzolt beszereztem, nincs kétségem afelől, hogy a következő generációs játékgépekből is beszerzek egyet-egyet a PC-m mellé. Sajnos az E3-on látott játékok közül a Gears of Wartól és az Electronic Arts következő generációs játékaitól eltekintve szinte semmi földhözvágó bemutatót nem láttam, de a fejlesztőkkel beszélgetve kiderült, hogy az Xbox 360-on kiállított játékok a gépnek mindössze 40%-át használták ki... Summa summárum: az új konzolok nagyon durvák lesznek

GRATH

Egyet? Hármat, legalább! Az X360-at már csak a Halo 3, a BioWare-féle RPG-k és a Shadowrun miatt is, PS3-at a következő Final Fantasy és a Metal Gear Solid 4 miatt, és biztos vagyok benne, hogy a Nintendo gépén is lesznek jó programok – ha más nem, a Metroid Prime 3 biztosan! Igaz, az idei E3-on még nem mutatkozott meg a gépek ereje, de ez pont az a közmondásos vihar előtti csend volt – jövőre már minden, most még a fejlesztés korai szakaszában álló program teljes pompájában lesz kint az E3-on!

HANCU

Mivel az új konzolok E3-as bemutatkozása kapcsán a „realtime vagy kamu render" hiszti már-már tragikomédiába fúlt (főként a PS3-as játékok kapcsán), én előbb megvárom, hogy saját kezűleg kipróbálhassam a végleges gépeket a végleges játékokkal, majd aztán nyilatkozom. Tudjátok: bizonyíték kell, nem ígéret... (Bár az, hogy egy csúcs-videokártya árából valószínűleg simán kijön majd egy Xbox360 vagy PS3, elég elgondolkodtató.)

JOC

Szemernyi kétségem sincs afelől, hogy az újonnan bejelentett Xbox360 és PS3 is tarolni fog. Ha belegondolok, hogy mennyivel nagyobb teljesítményt nyújtanak, mint az előző kör modelljei és hozzáveszem, hogy azokra is milyen játékok vannak, nem sok további kérdés marad... Mindössze annyi, hogy melyik cég akar majd nekem előbb „hosszú távú tesztre" ilyen cuccot adni, mondjuk egy plazma TV kíséretében, amit nagy duzzogva elfogadok esetleg...

CHRIS

Az első, internetre felkerült megdöbbentő képsorokat nézve érzem, hogy valamilyen konzolt biztosan be fogok szerezni a nem túl távoli jövőben. Bízom benne, hogy a Sony és a Microsoft gépei közt lévő technológiai különbségek a játékokban nem fognak megmutatkozni, így valószínűleg egy Xbox 360-at fogok kérni a Jézuskától. Még mindig olcsóbban megúszom, mintha egy következő generációs ATI kártyát néznék ki magamnak, ami mellé jöhet az alaplapcserétől kezdve az egész villamoshálózat átépítéséig minden...

GABEN

Azt hiszem, inkább az olasz pótvizsgámra készülök... Sasa úgyis szert fog tenni az összesre - majd kölcsönkérek!

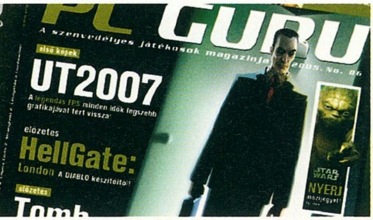
RICCO

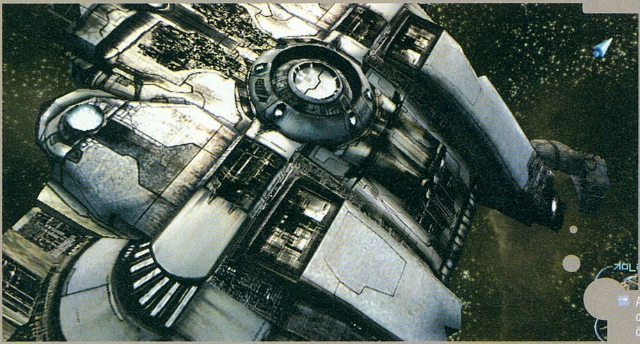
Még a PC-re sincs soha időm, nemhogy vegyek mellé még egy másik porfogót.

Figyelem!

Változtattunk a már megszokott megjelenési rendszerünkön. Idén nem havonta, hanem négyhetente jelenünk meg, ennek köszönhetően 2005-ben sem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik pénteken!

A PC GURU következő száma 2005 július 8-án jelenik meg!





A Haegemonia designja csillagos ötöst érdemel

A magyarok lézerétől (ne) ments meg Uram minket

HAEGEMONIA

Az Univerzum Légiói

írta · JuliuS

fejlesztő > digital reality kiadó > digital reality web > www.haegemonia.hu

E havi teljes játékunkat sokan és sokszor kértétek már tőlünk. Az újkori hazai játékfejlesztésben úttörő szerepet játszó Imperium Galactica játékok készítői harmadszor is meghódították a világűrt, minden idők egyik legjobb űrstratégiáját alkotva meg. A várakozásnak egyszer s mindenkorra vége, a Haegemonia – magyar változatban természetesen – megérkezett!

A „A Föld többé már nem az élet kizárólagos jelképe. Az űrutazás, később pedig a kolonizáció segítségével az emberiség előbb meghódította a Naprendszert, majd a galaxis minden irányában terjeszkedni kezdett. A földi élet tunyaságában és kényelmében dagonyázó Világkormány – vezető politikai pozícióját féltve – újabb és újabb szankciókkal sújtotta a nehézségek között élő, a kutatás-fejlesztésre rákényszerített kolóniák, elsősorban a Mars lakóit. Az ellentétek egyre csak élesődtek, miközben a technológiai fejlődés gyorsan megtérült, így a Mars gazdasága és kutatási kapacitása röpke száz év alatt megelőzte a Földét. A két fél vezetői megpróbálták elsimítani az ellentéteket, ám a tárgyalások kudarcba fulladása után a hazafelé tartó marsi delegációt ismeretlenek megsemmisítették. Miután a vizsgálóbizottság nem tudott megnyugtató eredményekkel szolgálni a támadók kilétét illetően, a marsiak pedig szentül hitték, hogy a Föld próbálta ilyen drasztikus módon kiütni vetélytársát, a Kolóniák Szövetsége kikiáltotta függetlenségét, és kitört az első világűr-háború…"

Hősies történet

Nagyjából itt kapcsolódunk be a kicsit wingcommanderes nyitással indító történetbe, egy mindössze néhány hajóból álló egység fiatal századosaként. A többi azonban rajtunk áll, az-az rögtön az elején el kell döntenünk, hogy a létszámfölényben lévő, az ősi értékeket védő, az emberiség egységét és jólétét fenyegető lázadók ellen harcoló földi Világkormány, avagy a technológiailag fejlettebb, szívósabb, a cselekvésképtelennek és megbízhatatlannak tűnő kormány ellen harcoló Kolóniák Szövetsége oldalán képzeljük el karrierünket.

Azok számára, akik még nem ismerik a Haegemonia történetét, megnyugtatásul közlöm, hogy bár az eddigiek alapján már egyértelmű lehet, hogy kezdetben a naprendszer-béli béke helyreállítása lesz a feladatunk, de ez csak a kezdet, és távolról sem lőttem le minden poént. Sőt, éppen a változatos, fordulatokban gazdag, és nem utolsósorban hosszú történet a játék egyik fő vonzereje. A már említett főszereplők mellett hétköznapi hősök is szerepelnek a Haegemoniában, akiket különféle egységekbe, vagy egy bolygóra rendelhetünk. Előbbiből parancsnok, utóbbiból kormányzó lesz, tapasztalati pontokat gyűjtenek, szintet lépnek, és újabb képzettségeket szerezhetnek maguknak. Elsőként lokális, vagyis az adott egységre/bolygóra ható képzettséget kaphatunk, később azonban már rendszerszintű (az adott rendszer minden egységére és bolygójára vonatkozó), vagy akár birodalomszintű képzettséget is elsajátíthatunk (minden egységünk megkapja a bónuszt).

Űrszekerek

Ejtsünk néhány szót a mezei harci űrhajókról is, melyek tulajdonságai között három lényeges adatot találunk: a fegyvertípust, ami lehet L (mint löveg) a kisebb, és Á (mint ágyú) a nagyobb célpontok ellen, a tapasztalati szintet (bizony, egységeink fejlődnek), ami a bronzcsillagtól a három aranycsillagig terjedhet, valamint hogy ül-e benne hős. Ez már csak azért is fontos, mert nekik nem árt külön figyelmet szentelnünk, hiszen megsérülhetnek vagy akár meg is halhatnak egy rosszul sikerült akcióban – és akkor aztán oda az általuk biztosított bónusz.

A hajóosztályok listáját a csillagtérkép (F2) bal alsó sarkában találjuk, három csoportba sorolva: katonai egységek, kémhajók és speciális járművek (bányászállomás, kereskedőhajók stb.). A szokásos csoportokba rendezés a Haegemoniából sem maradt ki, de a katonai egységek esetében van néhány megkötés: vadászokból maximum hét, korvettekből négy, cirkálókból pedig kettő lehet egy csapatban – csatahajókból pedig csak egyetlenegy. Szintén hajótípusonként limitált a maximálisan építhető egységek száma, ami a technológia megléte mellett függ hősünk szintjétől is.

Kolonizálás

Bármelyik oldalt is választjuk, viszonylag gyorsan ránk bízzák első bolygónkat, ahol belekóstolhatunk a játék gazdasági stratégia részébe, a kolóniák menedzselése kapcsán. A bolygóinfó (F3) képernyőjén láthatjuk a gyártási opciókat és rendelhetünk hősöket egy adott planétához. Szintén itt találjuk a lakosság népsűrűségére, adózására vonatkozó adatokat, valamint meghatározhatjuk, hogy a népesség hány százaléka foglalkozzon kutatással (a maradék a gyártásban vesz részt). Érdemes figyelnünk a népesség moráljára, hiszen egy boldog és virágzó kolónia több adót fizet, és a nagyobb népszaporulat révén gyorsabban érkeznek a gyártási és kutatási eredmények is – ugyanakkor ha túl sokan lesznek, kevésbé érzik jól magukat. Az adó mértéke mellett szintén morálbefolyásoló tényező lehet egy-egy fontos találmány kifejlesztése, ám az ellenség sikeres kémtevékenysége is hat a hangulatra.

A gyártást választva eldönthetjük, hogy valamely harci egység előállítására fordítjuk a kapacitást, esetleg speciális járművet építünk (ilyen pl. az utazás után megsemmisülő gyarmatosító hajó, vagy a telepítés után már el nem mozdítható bányászállomás), vagy a bolygó infrastruktúráját fejlesztjük (terraformálás, pajzsok és ágyúk felhúzása stb.). Bolygóink között a Page Up/Down gombokkal váltogathatunk a legkönnyebben.
Persze a gyártás beindításához előbb pénzt kell szereznünk, ami különféle forrásokból történhet: minden hatalom egyik alappillére az adóztatás – itt azonban el kell mondanunk, hogy minden épület 250 millióval csökkenti az adófizető polgárok számát, így nagyon meg kell gondolnunk, hogy az épület biztosította előny, vagy a nagyobb adóbevétel-e a fontosabb. Másik pénzszerzési módunk a bányászat, ami a bolygónkon gyártott, és a féreglyukakon keresztül is mozgatható bányászállomások segítségével valósulhat meg. Fontos tudni róluk, hogy bár masszív páncélzattal rendelkeznek, aktív védelemmel nincsenek ellátva. Kihelyezés után többé nem mozdíthatóak, így ha már nem kellenek, zúzzuk be őket. Ezen felül semleges kereskedőhajókkal is üzletelhetünk.

Térképészet

A teljesen 3D-s terület, valamint az óriási játéktér – elvégre a világűrről van szó – ellenére az irányítás egyszerű és könnyen elsajátítható. Az egér mindkét gombjának intenzív nyomkodása mellett elsősorban a Space (taktikai térkép), a Pause (időmegállítás), és a +/- (időgyorsítás), valamint a más játékból jól ismert Ctrl (kényszerített támadás) és Alt (kényszerített manőver) billentyűket kell használnunk. A taktikai térkép szintén háromdimenziós, láthatjuk rajta a baráti egységeinket, a bolygókat és űrállomásokat, valamint a radarjaink hatósugarában tartózkodó ellenségeket is.

A képernyő egészét elfoglaló játéktérre rávetítve láthatjuk az összes információt, valamint a különféle menük választékát. A F2-vel előhozható csillagtérképen az aktuális naprendszer képét találjuk: kezdetben csak egyetlen terület elérhető, de amint megismerjük a féregjáratokon történő közlekedést, megnyílik az út további rendszerekbe. A bal felső, többlépcsős menüben előbb az elérhető rendszerek, majd az azokban található bolygók, végül a hozzájuk tartozó holdak felsorolása látható.

Drága találmányok

Hogy tudósaink szellemi kapacitása ne menjen kárba, és ne teherhajók rakodásával kelljen elfoglalni magukat, kutatási projekteket (F5) szervezhetünk számukra. Az alaptechnológiákat több lépcsőben tovább is fejleszthetjük, így öszszességében 250 találmánnyal segíthetjük népünket a játék folyamán. A kutatás ideje függ a projektben résztvevő emberek számától és moráljától. A fajok eltérő hadi technológiákat favorizálnak (a nagyon gyenge lézerfegyvereket érdemes mielőbb leváltani), a mindig pontos, ám gyenge ionfegyverek a kariakok kedvencei, a hatalmas sebzésű, területre ható kvantumfegyverek a darzokok alaptechnológiája, míg a középutat az emberek által kedvelt, hatalmas pajzsromboló erejükről híres protonfegyverek jelentik. Rakétái mindegyik fajnak vannak, nagy sebzés és pontosság jellemző rájuk.
Az új technológiák megszerzésének lényegesen egyszerűbb módja, ha a beleölt rengeteg fejlesztési idő és pénz helyett egyszerűen ellopjuk azokat. A kémkedéssel megszerzett tudást egy fele kutatási pontba kerülő prototípusba fektethetjük, ám a lopott találmányok csak az adott pályán használhatóak, következő küldetésre már nem vihetők át. Kémhajóinkat normál egységek nem láthatják, csak egy másik kém buktathatja le őket (ekkor láthatóvá válnak). Segítségükkel – a már említett kutatási terv és találmánylopás mellett – pénzt lophatunk, információkat gyűjthetünk ellenséges bolygókról, hajókról vagy birodalmakról, de propagandatevékenységet (morálcsökkentés az ellenségnél), vagy szabotázsakciókat is végrehajtathatunk velük (hajók, épületek, vagy akár egy hős ellen).

Az űr. A legvégső határ...

Direkt nem áradoztam a grafikáról – elég csak elindítanotok a játékot. A multiplayer módok számos egyéb nyalánksággal szolgálnak (ilyen pl. a diplomácia, ami békekötésre és cserekereskedelemre nyújt lehetőséget), de attól tartok, a teljes játékok rákfenéje ezúttal is csak egyjátékos lehetőséget biztosít majd...
A Haegemonia még így is a magyar játékfejlesztés igazi gyöngyszeme; izgalmas történetével, látványos űrcsatáival, összetett stratégiai részével és nem utolsósorban teljesen magyar nyelvezetének köszönhetően kellemes perceket szerez majd mindenkinek.

HA nem megy...

A PC Guruhoz mellékelt teljes játékainkat a kiadás előtt több számítógépen ki szoktuk próbálni, de ettől függetlenül előfordulhat, hogy a Te számítógépeden nem indul a program. Hogy miért, annak több oka is lehet, de mielőtt még elkeserednél, győződj meg az alábbiakról:

- Rendelkezel-e a játék elindulásához szükséges minimális konfigurációval (lásd lent).
- A számítógépedben lévő videokártyához fel vannak-e telepítve a legfrissebb dreiverek. Ha nem tudod biztosan, a következőket kell tenned:

1. Győződj meg arról, milyen VGA kártya van a gépedben. A két leggyakoribb kártyatípus az nVidia (GeForce széria) és az ATI (Radeon sorozat). Amennyiben neked másféle kártyád van, javasoljuk, hogy fordulj szakemberhez, mielőtt a következő lépésre rátérsz.
2. Helyezd be a PC Guru DVD mellékletét számítógépedbe, nyisd meg a Turkáló könyvtárat, azon belül a Driverek könyvtárat, s indítsd el a szükséges driver telepítőjét.
3. Végül indítsd újra a számítógépet.

Ha ezek után sem működik a játék, próbálkozz a következő gyógymódokkal:
- Telepítsd újra a legújabb DirectX-et, amit megtalálsz DVD mellékletünk Turkáló könyvtárában!
- Futtass le vírusellenőrző programot, hogy megbizonyosodj afelől, nem vírusos-e a géped!
- Távolíts el mindennemű kodek-pakkot a gépedről, ha már telepítettél fel ilyet!

A Haegemonia minimális gépigénye: Pentium III 600 MHz, 128 MB memória, 16 MB-os DirectX 8 kompatibilis videokártya

Folyt. köv.

Nem árt, ha igyekeztek a végigjátszással, hiszen a sci-fi eposz folytatódik: a multiplayerre kihegyezett Haegemonia: Solon hagyaték című kiegészítő lemez magyar változata is hamarosan a PC Guru DVD-mellékletéről köszön vissza!

DVD TARTALOM

Akárhogy is próbálom magam visszafogni, jobb szót nem tudok találni arra, ami Titeket ebben a hónapban vár mellékletünkön, mint a fantasztikus! Hogy mire a nagy lelkendezés? Nos, mint bizonyára tudjátok, véget ért az év legrangosabb játékkiállítása Amerikában, ahonnan tonnaszám zúdultak nyakunkba a jobbnál jobb játékbejelentések, animációk és képek. Ezekből állítottunk össze számotokra egy 2,35 gigabájtos, több órányi videóanyagot és rengeteg képet tartalmazó galériát megtekintéséhez nagyon jó szórakozást kívánunk!

írta · Chris

BROTHERS IN ARMS

Habár második világháborús játékok terén igen éles a konkurenciaharc, a Ubisoft fejlesztői biztosra mentek játékukkal. A pár hete megjelent, taktikai elemekkel fűszerezett akciójátékot fergeteges grafika és páratlan hangulat jellemzi; az első pályáiba most Ti is belepillanthattok, ha feltelepítitek mellékletünkről a demót. A megtörtént eseményekből építkező történetben egy zöldfülű őrmester, Matt Baker szerepébe bújhat a játékos, aki az amerikai hadsereg 101. ejtőernyős alakulatának katonája.

W, A, S, D – Irányítás
SZÓKÖZ – Ugrás
E – Szárkereszt nézet fegyverrel
Q – Közelharci támadás
CONTROL V. C – Guggolás
JOBB EGÉRGOMB – Parancsok kiadása
SHIFT (LENYOMVA TARTVA) – Mindenki hozzám

COSSACKS 2

Előző havi teljes játékunk folytatását nagy valószínűséggel már nem szükséges bemutatnunk senkinek se, hiszen a CDV sikerjátékáról már minden bizonnyal hallottatok. A történelmi hűséget ezúttal is szem előtt tartó játékban tíz nemzet katonái mérhetik össze gazdasági és katonai erejüket egymással. Közel 100-féle egység, 160 épület és 80 fejlesztési lehetőség várja a stratégákat a teljes verzióban, a demóban pedig remek ízelítőt kaphatunk mindebből.

CONTROL 1-9 – Csoportok létrehozása
1-9 – Csoportok kijelölése
P – Parasztok gyártása
Z – Minden ugyanolyan egység kiválasztása
CONTROL+A – Minden egység kiválasztása (kivéve parasztok)
BACKSPACE – Kamera a kiválasztott egységre
TAB / SHIFT+TAB – Köv./ Előző épület kijelölése

DELTA FORCE XTREME

A Joint Operations készítői legújabb játékukkal megpróbálnak azoknak a játékosoknak kedvezni, akik a multi partik helyett inkább egyedül szeretnék bebizonyítani rátermettségüket a modern harcmezőn. Az új Delta Force játék nem hoz túl sok színt a palettára, ismert elemekkel próbálkozik, visszatér a régi bevált stílushoz. Senki ne számítson lassú taktikázásra, megfontolt játékmenetre: a lényeg ezúttal az, hogy mindenre lőj, ami mozog!

W, A, S, D – Irányítás
JOBB EGÉRGOMB – Fegyver távcső ki / be
B – Távcső
SHIFT – Használni járművet, tárgyat, stb.
Z / X / C – Hasalás / Guggolás / Állás
Q / E – Balra / Jobbra kihajolás
F2-F3-F4 – Külső nézetek közti váltás

ANIMÁCIÓK

A lent látható mennyiséghez túl sok hozzáfűzni valónk már nincs is. Két és fél gigabájtnyi videó vár benneteket korongunkon, melyek DVD-zárásunkig érkeztek az idei E3 kiállításról. Nagy valószínűséggel a következő számunkban még folytatjuk a listát...

25 to Life / Advent Rising / Alan Wake / Battlefield 2 / Battlestations Midway / Bet on Soldier / Black and White 2 / Call of Duty 2 / Codename Panzers Phaze 2 / Commandos Strike Force / Company of Heroes / CRC 2005 / Dark Sector / Dragonshard / Dungeon Siege 2 / Earth 2160 / Elders Scrolls 4: Oblivion / Enigma: Sink The Hood / Fahrenheit / Gauntlet / Ghost Recon 3 / Gothic 3 / GT Legends / Guild Wars / Half-Life 2: Lost Coast / Heroes of Might and Magic 5 / Hitman Blood Money / Huxley / Just Cause / Locomania / Madagascar / Matrix Path of Neo / Myst 5 / Need for Speed Most Wanted / Officers / Panzer Elite Action / Paraworld / Prince of Persia 3 / Quake 4 / Rise and Fall / Rise of Legends / Rollercoaster Tycoon 3: Soaked! / Rush Of Berlin / Scarface / Singles 2 / Stalker / Star Wars Battlefront 2 / Suffering: Ties That Behind / The Movies / The Witcher / Timeshift / Tomb Raider Legends / True Crime 2 / Tycoon City

JAVÍTÁSOK

Friss javítás érkezett a hazánk egyik büszkeségeként számon tartott Armies of Exigo című játékhoz. A patch közel 70 megát nyom, ami persze érthető is, ha áttekintjük a változtatások listáját. A több mint kétszáz soroz hibajegyzékből olyan apróságokat emelhetnénk ki, mint a fejlettebb AI-val rendelkező termelőegységek és gyalogos katonák bemutatkozása, vagy a magyar verzióban előforduló hibásan megjelenő billentyűzetkiosztás javítása.

Armies of Exigo v1.4 / Cossacks 2 v1.1 / Darwinia v1.2.1 / Domination v2.0.127 / Dungeon Lords v1.1 / Empire Earth 2 v1.05 / GTR v1.4.0.0 / Kult: Heretic Kingdoms v1.5 EU / Pariah v1.01 / Psychonauts v1.01 / Starshatter v4.50 / Stolen v887 / Star Wars: KotOR 2 v1.0B EU / Toca Race Driver Ati Fix / Vampire The Masquerade Bloodlines v1.4 / Warhammer 40,000: DoW v1.30 / Zoo Tycoon 2 v20.11.00.0007

ROVATOK A DVD-N

Medal of Honor – Pár hónap kényszerű szünet után újra életre kelt Medal of Honor rovatunk, amelynek tiszteletére hatalmas mennyiségű moddal és animációval várunk Titeket korongunkon. Akad itt minden, amire egy megrögzött második világháborús játékosnak szüksége lehet; több száz megás csendes óceáni kiegészítő, négy fantasztikus videó, és még jó néhány érdekesség.

3D rovat / Action! / Autószimulátorok / Command & Conquer: Generals / Diablo 2 / Focivilág / Futballmenedzser / GTA / Hatalom Kártyái (plusz mobiltelefon háttérképek és könyvajánló!) / Half-Life 2 / Jedi Academy / Magyarítások / Photoshop / PHP programozás / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Unreal Tournament / World of Warcraft

TURKÁLÓ

AVG Antivirus – Sosem győzzük eleget hangsúlyozni, milyen fontos a vírusvédelem a számítógépünkön. Mivel csak a megelőzés nyújthat hathatós védelmet a károkozók ellen, adataink védelmére időben kell gondolnunk. Amennyiben még nincs telepítve gépeden semmilyen vírusirtó program, látogass el DVD mellékletünk Turkáló könyvtárába, ahol négy különféle programot tehetsz próbára. Ezek közül külön kiemelnénk az újonnan bekerült AVG-t, amely nemcsak hatékony, de jó pár napig ingyenesen használható is.

Armies of Exigo

SHAREWARE JÁTÉKOK

Treausre Fall – Egyre több az olyan logikai játék, ahol hármas csoportokban kell kirakni egyforma alakzatokat, hogy azok eltűnjenek a tábláról, és pontokat hozzanak nekünk. A Treasure Fall is ezek sorába tartozik, ám különlegessége, hogy rendkívül szép kidolgozása mellett egyáltalán nem lehet könnyűnek nevezni! Szerencsére nem időre megy az egyforma ikonok kiiktatása, így leginkább erős szemtornának lehet felfogni az alkotást, mivel alaposan megizzaszthatja a legjobb játékosokat is. A különböző szinteken eltérő zenék szólnak, melyek rendkívül hangulatosak és jól illenek a játékhoz.

Beads / Crusaders of Space / Future Pool / Gish / Mutant Storm / Pixelus / Samurai / Snowy Treasure Hunter / Space Tripper / Wik and the Fable of Souls

Játékdemók: Brothers in Arms / Cossacks 2 / Delta Force Xtreme / Domination / Echo: Secrets of the Lost Cavern / Obscure / Scar: Squadra Corse Alfa Romeo

Animációk: 25 to Life / Advent Rising / Alan Wake / Battlefield 2 / Battlestations Midway / Bet on Soldier / Black and White 2 / Call of Duty 2 / Codename Panzers Phaze 2 / Commandos Strike Force / Company of Heroes / CRC 2005 / Dark Sector / Dragonshard / Dungeon Siege 2 / Earth 2160 / Elders Scrolls 4: Oblivion / Enigma: Sink The Hood / Fahrenheit / Gauntlet / Ghost Recon 3 / Gothic 3 / GT Legends / Guild Wars / Half-Life 2: Lost Coast / Heroes of Mig and Magic 5 / Hitman Blood Money / Huxley / Just Cause / Locomania / Madagascar / Matrix Path of Neo / Myst 5 / Need for Speed Most Wanted / Officers / Panzer Elite Action / Paraworld / Prince Of Persia 3 / Quake 4 / Rise and Fall / Rise of Legends / Rollercoaster Tycoon 3: Soaked! / Rush Of Berlin / Scarface / Singles 2 / STALKER / Star Wars Battlefront 2 / Suffering: Ties That Behind / The Movies / The Witcher / Timeshift / Tomb Raider Legends / True Crime 2 / Tycoon City

Javítások: Armies of Exigo v1.4 / Cossacks 2 v1.1 / Darwinia v1.2.1 / Domination v2.0.127 / Dungeon Lords v1.1 / Empire Earth 2 v1.05 / GTR v1.4.0.0 / Kult: Heretic Kingdoms v1.5 EU / Pariah v1.01 / Psychonauts v1.01 / Starshatter v4.50 / Stolen v887 / Star Wars: KotOR 2 v1.0B EU / Toca Race Driver Ati Fix / Vampire The Masquerade Bloodlines v1.4 / Warhammer 40,000: DoW v1.30 / Zoo Tycoon 2 v20.11.00.0007

Mozielőzetesek magyar felirattal: Batman Begins / Harry Potter és a Tűz Serlege / Mindhunters / Mr. and Mrs. Smith / The Legend of Zorro / The Longest Yard

Shareware játékok: Beads / Crusaders Of Space / Future Pool / Gish / Mutant Storm / Pixelus / Samurai / Snowy Treasure Hunter / Space Tripper / Treasure Fall / Wik and the Fable of Souls

Állandó rovataink: 3D rovat / Action! / Autószimulátorok / Command & Conquer: Generals / Diablo 2 / Focivilág / Futballmenedzser / GTA / Hatalom Kártyái / Half-Life 2 / Jedi Academy / Magyarítások / Photoshop / PHP programozás / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Unreal Tournament / World of Warcraft

MOD-ok: Hell in the Pacific 2.0 (Medal of Honor: AA) / Silent Hunter 3 nagyfelbontású textúracsomag

Háttérképek: Act of War (2 db) / Imperial Glory (5 db) / Juiced (2 db) / Pariah (5 db) / Still Life (9 db) / Cossacks 2 (2 db) / Dungeon Lords (3 db) / Guild Wars (20 db)

Extrák: Cikkek a PC Gurukban (adatbázis) / Programok, amiket Ti küldtetek / CheatLand (csalások tö mint 2600 játékhoz) / Ingyenes flipperjáték (Forma-1)

Képek a kukkolóban: 7 Sins / Age of Empires 3 / Alan Wake / Brothers in Arms: Earned in Blood / Call of Duty 2 / City of the Dead / Civilizations 4 / Codename Panzers Phase 2 / Dragonshard / Dungeon Siege 2 / Dungeons and Dragons Online / Enemy Territory: Quake Wars / Fable Lost Chapters / Fantastic Four / FEAR / GT Legends / Hellgate London / Heroes of Might and Magic 5 / Imperator / Just Cause / Madagascar / Myst 5 / Need for Speed Most Wanted / Night Watch / Panzer Elite Action / Pirates of the Burning Sea / Prey / Quake 4 / Rise of Legends / Rugby Challenge 2006 / Rush for Berlin / Scarface / Serious Sam 2 / Shattered Union / Singles 2 / Sniper Elite / Specnaz / Star Wars Battlefront 2 / Tabula Rasa / The Matrix: Path of Neo / The Sacred Rings / The Sims 2: Nightlife / Unreal Tournament 2007 / Vietcong 2 / War Front / War Leaders / Warhammer 40K Dawn of War: Winter Assault / Wild Life Park 2 / Worms 4 Mayhem / WWII Tank Commander

Turkáló: Adobe Acrobat Reader 6.0.2 magyar verzió / Blaze Media Pro v5.2 / Cliprex DVD Player Professional / Intervideo WinDVD 6 / QuickTime 6.5 / DivX 5.2.1 Pro / Xvid 1.03 codec / Mediaplayer 9 és 10 (Magyar) / VirtualDub v1.6.5 / VirtualDubMod v1.5.10 / F-Prot Anitvirus / AVG Antivirus / AntiVir / Norton Antivirus 2005 trial / Norton Antivirus frissítés (2005.05.19) / BitDefender 7.2 (ingyenes vírusirtó) / CDRWin 3.9k / Ahead Nero v6.6.0.12 / DirectX 9.0c / CDex 1.51 (CD-ből MP3 készítés) / Winamp 2.91 és 5.09 / DirectX 9.0c / Videokártya driverek (Ati Catalyst 5.5 és Nvidia Detonator 71.89 / Logitech MouseWare 9.80 / Far Manager v1.70b5 / Total Commander v6.52 / AdAware SE Professional / CWShredder / Getright 5.2d (Magyar) / ICQ 5 v5.03 / Internet Download Manager v4.04 / Microsoft AnitSpyware Beta / Shockwave Flash Player 7 / ReGet Deluxe v4.1.247 / SpyBot v1.3 / HyperSnap DX v5.62.05 Magyar / SnagIt v7.2.2 / ACDSee 7 / IrfanView v3.95 Magyar / Fraps v1.9D / Everest / PowerStrip v3.60 Magyar / PowerToys XP / TuneUp Utilites 2004 / WinRar 3.42 Magyar / WinZip 9.0 / katalógusok az összes megjelent PC Guru CD-ről és DVD-ről a Whereis Lite program mellé

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PLAYSTATION 2 JÁTÉKOK – DVD FILMEK – SIKERKÖNYVEK

CSOMAGKÜLDÉS
házhozszállítás akár már
MÁSNAPRA!

Rendelésleadás telefonon:
479-0933
vagy interneten:
www.galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Budapestre és az országon belül bárhová!

A házhozszállítás díja: a kiszállítási címtől és a megrendelt termékek darab számától függetlenül: egységesen 990 Ft.

Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: C/002599

GalaxisNet
Számítógépes és videojátékok, DVD filmek online áruháza

INTERNET ÁRUHÁZ!
0-24h, egész nap Online, friss termékinformációkkal

PC játék programok
PC gyerek programok
PC multimédia programok
Playstation 2 játékok
DVD filmek
Könyvek

www.galaxisnet.hu

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

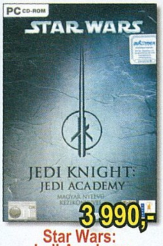
Pirates!

Harry Potter 3

War of the Ring

Unreal 2

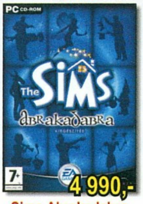
Unreal Tournament 2004



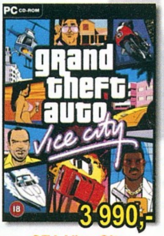
Star Wars: Jedi Academy

Beyond Divinity

Max Payne 2



Sims Abrakadabra



GTA Vice City

Hidden and Danger. 2

Midnight Club 2

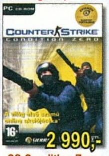
Vietcong Purple Haze

TOCA Race Driver 2

Mafia

Europa Universalis 2

Crusader Kings



CS Condition Zero

Heroes 3 Complete

Grand Theft Auto 3

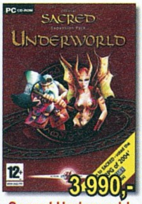
7 Sins HUN* 7 990
Acélszív HUN.......1 990
Act of War dvd 9 990
Afrika Korps vs DR HUN .3 990
Afrika sötét titkai HUN.......990
Against Rome.......1 990
Age of Empires Gold 1 990
Age of Empires 2 ....5 990
Age of Empires 2 Conq. ...5 990
Age of Empires 2 Gold 9 990
Age of Mythology.......6 990
Age of Mythology Titans .6 990
Age of Mythology Gold ...9 990
Age of Wonders 2 ....2 490
Age of Wond. Sh. Magic..2 490
Agon HUN.......7 990
Aiken's Artifact.......990
Aliens vs Predator Gold..1 990
Aliens vs Predator 2 ....2 990
Aliens vs Pr. 2 Primal H...2 990
Anno 1503.......3 990
Anno Domini 1193 990
Another War*.......1 990
Aquanox 2 990
Arcanum 990
Area 51* 9 990
Armies of Exigo HUN* 3 990
Army Men: Sarge's War......990
Arx Fatalis 1 990
Asterix and Obelix XXL ...3 990
Atlantis Evolution HUN* ..6 990
Augustus HUN 4 990
Aura.......990
Axis and Allies 7 990
Átok - Izisz szeme HUN ...1 990
Bandits HUN....... 690
Bard's Tale dvd (július)* ..7 990
Battlefield 1942 ....3 990
Battlef. 1942 Antholgy ...11 990
Battlefield Vietnam 11 990
Battlefield 2 dvd*.......11 990
Battlefield 2 extra, dvd* .14 990
Beyond Divinity* 3 990
Beyond Good & Evil 2 490
Bionicle.......3 990
Black and White 3 990
Blitzkrieg.......1 990
Blitzkrieg + Burning Hor..4 990
Blitzkrieg: Rolling Thun. .3 990
Blitzkrieg: Barbarossa.....2 990
Blood Omen 2 ....1 990
Boiling Point HUN* ....JÖN
Broken Sword 3 ....3 990
Brothers in Arms dvd 9 990
C64 Classics.......1 990
C&C Generals Deluxe* 3 990
Caesar 3.......990
Call of Duty "év játéka" ...7 990
Call of D. United Off.......6 990
Call of Duty Deluxe 12 990
Capitalism 2 HUN.......990
Car Industries HUN* 5 990
Card and Board G. 2.......1 990
Carmageddon TDR 2000 .1 990
Catwoman.......3 990
Caveman Adv. HUN 1 990
Championship Man. 3......1 990
Championship Man. 5......9 990
Chaos League*.......3 990
Chaser HUN.......1 990
Chessmaster 9000 ....2 490
Chessmaster 10th Ed. 5 990
Chicken Shoot 2 HUN......1 990
Children of the Nile.......10 990
Chronicles of Riddick......6 990
City of Heroes dlx/online.7 990
Civilization 3.......2 990
Civilization 3 Deluxe.......4 990
Claw 1 990
Close Combat First to F*.9 990
Codename Panzers HUN.4 990
Coden. Panzers 2 HUN* ....JÖN
Cold Fear 7 990
Cold War*.......6 990
Colin McRae Rally 2.......1 490
Colin McRae Rally 04.......2 490
Colin McRae R. 2005 dvd 7 990
Combat Flight Simulator .1 990
Commandos 1 990
Comm:beyond call of d...1 990
Commandos 2.......1 990
Conflict Desert Storm......1 990
Conflict Desert Storm 2......990
Constantine.......7 990
Cossacks 1 990
Cossacks Back To War ...2 990
Cossacks 2.......7 990
Counterstrike Cond Zero 2 990
Croc.......3 990
Cross Racing Ch. HUN 4 990
Crusader Kings*.......1 990
Csatamágusok HUN 3 990
Csendes-óceán hős HUN.1 990
CSI: Helyszínelők.......1 990
CSI 2: Dark Motives 2 490
CSI 1+2.......3 990
CSI Miami.......7 990
D-Day HUN.......3 990
Dark Fall 2: Lights Out 1 990
Dead Man's Hand.......3 990
Deadly Dozen 3 990
Delta Force Xtreme 9 990
Demon Stone dvd 7 990
Deus Ex.......1 990
Deus Ex 2 dvd 2 490
Diablo.......990
Diablo 2 + Lord of Destr. .3 990
Dicsőség szárnyain HUN 1 990
Die Hard Nakatomi Plaza.2 990
Disney játékok:
Aladdin:Nasira's Rev. 1 290
Atlantis.......1 990
Bug's Life.......1 290
Buzz Lightyear 1 990
Dinosaur 1 990
Donald Duck.......1 990
Emperor's New Groove .1 990
Lilo és Stitch 1 990
Lion King Op. Pride. 2 990
Mackótestvér.......2 990
Malacka, a hős 1 990
Monsters Inc.......1 990
Némó Nyomában 2 990
Pán Péter Kalandok.......1 990
Tarzan 1 290
Toy Story 2 ....1 290
Winnie The Pooh Tigger1 990
Doom Collector's 2 990
Doom 3.......6 990
Doom 3 Resurrect. of E...7 990
Dragon's Lair 3D 1 990
Drakula HUN.......990
Drakula 2 HUN 990
Driver 1 990
Driver 3 dvd 7 990
Duke Nukem Manhattan ..1 990
Dungeon Lords* 6 990
Dungeon Siege.......2 490
Earth 2160 HUN* 4 990
Echelon Wind Warriors ...3 990
Egypt 3 HUN 3 990
Emperor: Rise of M. K. 2 990
Empire Earth HUN.......1 990
Empire Earth kieg. HUN ..1 990
Empire Earth 2 HUN.......9 990
Enigma Rising Tide HUN.1 990
Enter The Matrix dvd 3 990
Escape fr. Monkey Island3 990
Etherlords HUN 990
Europa Universalis HUN 990
Europa Universalis 2* 1 990
Everquest 2 dvd /online ..7 990
EQ 2 Limited dvd /onl. 9 990
Evil Genius 6 990
Extreme Biker.......990
Far Cry dvd.......3 990
Fate of the Dragon 1 990
FIFA 2004.......3 990
FIFA 2005.......11 990
Fire Captain HUN* 7 990
Flanker 2.0 ....1 290
Flat Out 7 990
Flight Simulator 98 ....1 990
Flight Simulator 2004 ....12 990
Foolympics.......1 990
Football Manager 2005 ....9 990
Freedom Fighters 3 990
Freedom Force vs 3rd R..7 990
Freelancer.......2 490
Fritz 7 Sakkszim. HUN 3 990
Frontline Attack 1 990
Full Spectrum Warrior 3 990
Gabriel Knight 3 ....1 990
Gangland HUN 1 990
Get Medieval HUN.......990
Gooka* 1 990
Gorky 17 HUN.......990
Gorky Zero HUN.......1 990
Gorky Zero Aurora HUN*.1 990
Gothic 2* 3 990
Grand Prix 4 dvd 3 990
Grand Prix Legends.......990
Grand Theft Auto 2 ....1 990
Grand Theft Auto 3* 2 490
GTA Vice City*.......3 990
GTA San Andreas
Limited Edition, dvd 11 990
Normál kiadás 06.30?*...9 990
Great Escape.......990
GTR (FIA GT Rac.) HUN* .9 990
Ground Control 2 HUN 2 990
Guild Wars /online 7 990
Gyűrűk U: Király vissza...3 990
Gy.U.: Harc Középf.dvd.12 990
Haegemonia HUN.......1 990
Haegemonia Solon HUN..1 990
Halálos Álmok HUN 1 990
Half Life.......1 990
Half-Life Generations 3 ...4 990
HL Counterstrike C. Zero 2 990
Half-Life 2 ....9 990
Half-Life 2 Collector's....19 990
Halo 5 990
Harci Szekerek HUN 1 990
Hard Truck HUN.......1 990
Harry Potter Bölcsek k. ...3 990
HP 2 Titkok kamrája.......3 990
HP 3 Azkabani fogoly 3 990
HP Kviddics Világkupa....3 990
Heavyweight Thunder 1 990
Heroes 3 Complete 1 990
Heroes 3 Essential HUN ..1 990
Heroes 4 Complete HUN .4 990
Hidden & Dangerous 2* ...3 990
Hitman.......1 990
Hitman 2.......2 490
Hitman Contracts.......3 990
Hold hadművelet HUN 990
Homeworld 990
Homeworld 2 HUN 2 990
Hotel Giant.......1 990
House of the Dead 3 ....9 990
Hoyle Card Games.......990
Hoyle Casino Games 990
Hulk.......2 990
I of the Dragon HUN.......4 990
Ice Land HUN 1 990
IGI 1 (Project IGI).......1 990
IGI 2.......2 490
IL-2 Sturmovik.......1 990
IL-2 Forgotten Battl HUN .2 990
Imperial Glory.......9 990
Imperium Galactica 2 HUN .990
Impossible Creatures 2 490
In Memoriam.......1 990
Industry Giant 2 HUN.......990
IndyCar Series.......2 490
Inkvizíció HUN.......990
Insane 1 490
Italian Job.......990
Jagged Alliance 2 Gold ...1 990
Jeanne D'Arc HUN 5 990
Judge Dredd.......2 990
Juiced* 7 990
Jurassic Park Op. Gen. ...1 990
Kelták királya HUN.......2 490
Kereszteslovagok*.......1 990
King of the Road 990
Klánok HUN.......990
Knightshift HUN 3 990
Knights&Merch. 2 HUN ...1 990
Korea: Forgotten Confl. ..1 990
Legacy of Kain:Defiance .3 990
Lego Star Wars 7 990

CD GALAXIS

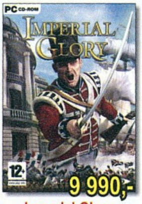
PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PLAYSTATION 2 JÁTÉKOK – DVD FILMEK – SIKERKÖNYVEK

7 990,-

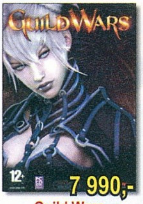
Star Wars Galaxies All In One


3 990,-

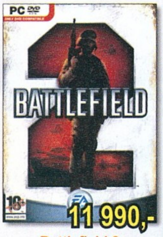
Sacred Underworld


9 990,-

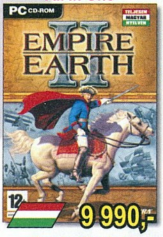
Imperial Glory


7 990,-

Guild Wars


11 990,-

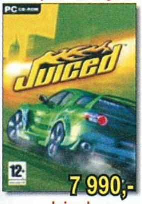
Battlefield 2


9 990,-

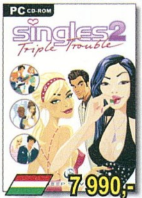
Empire Earth 2

9 990,-

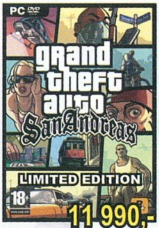
Delta Force Xtreme


7 990,-

Juiced


7 990,-

Singles 2


11 990,-

GTA San Andreas Limited Editon

9 990,-

GTR

7 990,-

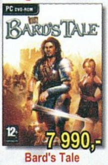
Settlers 5

7 990,-

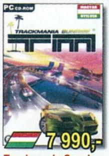
Cossacks 2

7 990,-

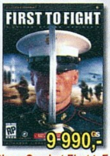
Driver 3


7 990,-

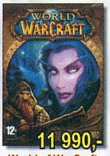
Bard's Tale


7 990,-

Trackmania Sunrise


9 990,-

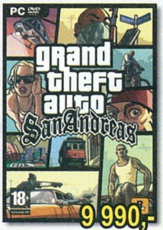
Close Combat First t. F.


11 990,-

World of WarCraft

6 749,-

WoW 60 napos kártya


9 990,-

GTA San Andreas
(június vége)

Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél

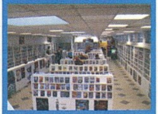
TÖBB EZER TERMÉK EGY HELYEN!

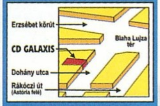
PC játékok
gyerekprogramok
oktató programok
Playstation 2 játékok
DVD filmek

Cím: Budapest VII. kerület (pest) Dohány utca 64.

Telefon: (06-1) 479-0933

Nyitva: Hétfő-Péntek 9:30-18:00 óráig





ÁLLÁSLEHETŐSÉG!

Eladókat keresünk, hosszú távra, teljes munkaidőbe. Kereskedelmi tapasztalat előnyt jelent. Jelentkezés: nyitvatartási idő alatt az üzletünkben.

Légimentők HUN 990
Légió HUN 990
Lionheart 3 990
Lock On 2 490
Locomotion (C. Sawyer)..4 990
Lord of the Rings (Viv.) ...2 990
Mace Griff: Boun Hunter .2 990
Mafia* 3 990
Mahjongg Master 5 ....1 990
Mahjongg Variety Pack ...1 990
Manhunt....1 490
Mars: Letelepedés... HUN...690
Mashed 3 990
Matrix Online....10 990
Max Payne 2*....2 490
MechWarrior 4....2 490
MechW. 4 Mercenaries 2 490
Medal of Honor AA 3 990
Medal AA WarChest....11 990
Medal Pacific Ass., dvd. 11 990
Medieval Lords HUN....7 990
Medieval+Viking Inv....6 990
Megarace 3 990
Men of Valor 6 990
Mesterlövész HUN 1 990
Midnight Club 2* 2 490
Midtown Madness 2....2 490
Might and Magic 7....1 990
Might and Magic 9....1 990
Monopoly Tycoon 1 990
Morrowind csomag....2 990
Mortal Kombat 4....1 990
Motocross Madness 2 .....1 990
Myst 4 dvd,HUN 9 990
Myst URU Ages beyond. .2 490
Myst URU Path of Shell ...2 490
Nagy Balhé HUN 990
Nagy Sándor, a hódító.....4 990
Nagymester 2 HUN 990
NBA 2004....3 990
NBA 2005....11 990

Need for Speed Porsche .3 990
NFS Hot Pursuit 2 ....3 990
NFS Underground....3 990
NFS Underground 2.......11 990
Neverwinter Nights 2 990
Neverwinter Nights Dlx ...5 990
Nexus HUN 6 990
NHL 2004 ....3 990
NHL 2005 ....11 990
Nina HUN 990
No One Lives Forever......1 990
No One Lives Forever 2...1 990
NOLF: Contract JACK 2 990
Oil Tycoon HUN 990
Operation Flashpoint cs. 2 990
Pacific Fighters 9 990
Painkiller....2 490
Painkiller:Battle out of 3 990
Painkiller csomag 4 990
Pandora's Box....1 990
Panzer Elite Special Ed. 990
Panzer General 3D S.E. ...1 990
Panzers HUN 4 990
Panzers 2 HUN* ....JÖN
Paradise Cracked HUN.......690
Patrician 3....1 990
Pharaoh + Cleopatra........1 990
Pirates! (Sid Meier) 3 990
Pirates of the Caribbean .2 490
Platoon HUN....1 990
Playboy: The Mansion.....7 990
Pokoli Szomszédok HUN 2 990
Pokoli Szomszéd. 2 HUN.5 990
Pontifex....1 990
Port Royale HUN 1 990
Port Royale 2 HUN 7 990
Postal 2 HUN 1 990
Prince of Persia Sands....2 490
Prince of P. Warrior With 6 990
Prisoner of War....2 490
ProEvo Soccer 3 dvd.......3 990

ProEvo Soccer 4 dvd.......9 990
Project Snowblind dvd....9 990
Punisher (Megtorló)....7 990
Pure Pinball HUN 1 990
Rainbow Six 1 290
RS3 Raven Shield Gold...2 490
Rally Trophy HUN 990
Rayman M....1 290
Rayman Gold....1 990
Rayman 3....2 490
Restaurant Empire HUN ..2 990
Return To Castle Wolf. E.3 990
Richard Burns Rally 3 990
Rise of Nations....6 990
Rise of Nations:Throne ...6 990
Rise of Nations Gold 12 990
Road to Fame HUN 1 990
Robin Hood: Defen.HUN .1 990
Robots 4 990
Rollercoaster Tycoon 2...3 990
Rollercoaster T. 2 Dlx......5 990
Rollercoaster Tycoon 3...7 990
Rollercoaster T. 3 kieg* ...5 990
Roncsderby HUN 1 990
RPM Tuning HUN 1 990
Runaway HUN 1 990
Rune....1 290
Russian Pinball HUN 990
Sacred* 3 990
Sacred Underworld* 3 990
Sakkmester HUN....3 990
Sárkány Trónja HUN........1 990
Screamer 4x4 HUN....990
Seaworld Tycoon 2 990
Second Sight....6 990
Secret of Nautilus 1 990
Serious Sam Gold....1 290
Settlers 5 HUN* 7 990
Severance....990
Shade: Wrath of Angels ..2 990
Shadow Ops Red M. dvd.3 990

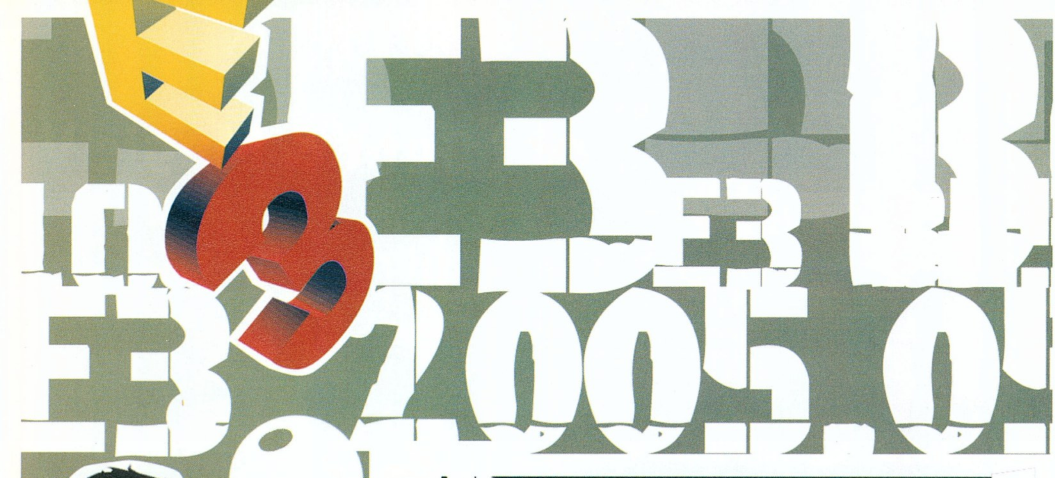
Sherlock Holmes ezüst f. 3 990
Shellshock Nam 67 dvd...3 990
Shogo HUN....990
Shogun 3 990
Shrek 2....6 990
Silent Hill 4 dvd 9 990
Silent Hunter 2 ....2 490
Silent Hunter 3 dvd 9 990
Silent Storm....3 990
Simpsons Hit & Run 2 990
Sim City 4 ....3 990
Sim City 4 Deluxe....11 990
Sims Deluxe 7 490
Sims House Party 4 990
Sims Hot Date 4 990
Sims On Holiday 4 990
Sims Unleashed....4 990
Sims Superstar 4 990
Sims Abrakadabra 4 990
Sims 2 - HUN, dvd....12 990
Sims 2: Egyetem HUN 7 490
Sinbad....3 990
Singles HUN 4 990
Singles 2 HUN*....7 990
Ski Park Manager....1 990
Soliders of Anarchy HUN 1 990
Soldiers: Heroes of... ......2 490
Sonic Adventure DX 3 990
Sonic Heroes....9 990
Soul Reaver 2 ....1 990
Space Colony 990
Space Hack HUN....3 990
Spellforce 2 990
Spells of Gold HUN....690
Spiderman The Movie 2...6 990
Splinter Cell....1 990
SC Pandora Tom. HUN 3 990
SC Chaos Theory dvd ...10 990
Star Trek Armada....1 990
Star Trek Away Team 990
Starcraft és Brood War....1 990

Star Wars (Csillagok Háborúja)
Battlefront....9 990
Force Commander....3 990
Galaxies csomag* 7 990
Jedi Knight Gold....3 990
Jedi K. 2 Jedi Outcast ...3 990
Jedi K. 3 Jedi Academy.3 990
Knights of the Old R.2...9 990
Phantom Menace 3 990
Racer....3 990
Republic Commando.....9 990
Rogue Squadron....3 990
X-Wing Alliance....3 990
X-Wing Collector....3 990
Streets Racer Polski Fiat.1 990
Streets Racer 2* 1 990
Strike Fighters....1 990
Stronghold 2* 7 990
Sudden S Resource War .3 990
SWAT 1+2+3 csomag 1 990
SWAT 4 ....9 990
S.W.I.N.E. HUN 990
Syberia HUN....1 990
Tactical Ops 3 990
Temple of Elemental Evil 3 990
Terminator 3....1 990
Thief 2 ....1 990
Thief 3 dvd....3 990
Thing 2 990
Throne of Darkness 990
TOCA Race Driver....2 490
TOCA Race Driver 2 dvd .4 990
Tom and Jerry Fists of F. 1 990
Tomb Raider Chronicles .1 990
Tony Hawk's Undergr 2...7 990
Top Spin 3 990
Total Club Man 2004........3 990
Total Club Man 2005......11 990
Trackmania HUN 3 990
Trackmania Sunrise HUN 7 990
Transport Giant HUN.......5 990

Tyúkvadászat 2 HUN 990
UEFA Ch. League 2005. 11 990
UFO Aftermath*....1 990
Unreal 2....3 990
Unreal Tourn. 2004 dvd ...3 990
V-Rally 3....3 990
Vampire: Bloodlines 3 990
Válaszcsapás HUN....3 990
Vészhelyzet 2 HUN....1 990
Victoria* 1 990
Vietcong Purple Haze*.....2 490
War and Peace HUN 990
War of the Ring 2 990
Warcraft 2 Gold 1 990
Warcraft 3 ....3 990
Warcraft 3 Frozen Thr......2 990
Warhammer Dawn of W...6 990
Warlords 4 HUN 1 990
Wildlife Park 1 990
Wings of War dvd 1 490
Wizardry 8....1 990
World Ch.Snooker 2003 ..1 990
World Ch.Snooker 2004 ..3 990
World Ch.Snooker 2005 10 990
World of Warcraft /onl. ..11 990
WOW 60 napos card 6 749
World of Warcraft Akciófigurák
Tauren Shaman....5 990
Troll Priest....5 990
Undead Warlock....5 990
Worms 2....1 990
Worms Battle Pack 3 990
Worms 3D....3 990
Worms Forts Under S......9 990
Xpand Rally HUN 2 990
XIII - HUN 1 990
Zeus+Poseidon 1 990
Zoo Empire HUN* ....JÖN
Zoo Tycoon csomag........6 990
Zoo Tycoon 2 ....7 990
Z: Steel Soldiers....1 990

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. – * Már előrendelhető – Újdonságok / top akciók – Magyar nyelvű játékok – Magyar nyelvű újdonságok / top akciók

GRATH
SAGA



E3 2000.05.18.-20.
LOS ANGELES

Hatalmas várakozás előzte meg az idei E3-at, aminek igazi apropóját a következő generációs játékkonzolok debütálása jelentette. A kiállítás megnyitóját követően Grath-tel azonnal a Microsoft standjához rohantunk, hogy elsőként próbálhassuk ki a legújabb Xbox 360-as játékokat. Lelkesedésünk azonban hamar elszállt, mivel az igazán nagy nevek csak zárt ajtók mögött voltak megtekinthetők (azért később magunk is megcsodálhattuk a legígéretesebb alkotásokat pl.: az EA sportjátékait, a Gears of Wart és az új Need for Speedet - amiktől természetesen azonnal leesett az állunk). A várt sokkhatás sajnos elmaradt; nem úgy PC-fronton, ahol várakozásainkat messze meghaladó számú és minőségű játékkal találkozhattunk.

Will Wright zsenialitásának legújabb gyümölcse, a Spore, az Ensemble Studios Age of Empires 3-a, az FPS-ek leendő királya, a Prey, a lehetőségek kalandjátékának kikiáltott Indigo Prophecy vagy a Max Payne készítőinek legújabb játéka, az Alan Wake minden képzeletünket felülmúlta. Ez a pár kiemelt játék csak néhány csepp a tengerben. Ezek mellett ugyanis több száz ígéretes programmal találkozhattak a PC-s játékok szerelmesei, így biztosak lehetünk abban, hogy az elkövetkező években az új generációs konzolok megjelenése ellenére is lesz létjogosultsága a PC-s játékplatformnak.

Az elkövetkezendő több mint negyven oldalon megpróbáltuk nektek összegyűjteni a 2005-ös Los Angeles-i kiállítás legfontosabb játékait, mikrofonvégre kapni a játékfejlesztés legbefolyásosabb szereplőit és bemutatni a következő generációs konzolok legérdekesebb címeit. A játékokat egytől ötig terjedő skálán értékeltük - ám vegyétek figyelembe, hogy ez teljesen szubjektív értékelés, amely az általunk kipróbált demó alapján született. A megjelenésig még sokat javulhat egy-egy program!

Összeállításunkoz jó szórakozást kívánunk!

Sasa és Grath

HEROES of Might & Magic V

Kiadó > Ubisoft
Fejlesztő > Nival
Megjelenés > 2006. első negyedév
Értékelés >

A Heroes-sorozat rajongóinak kétszeresen is van oka örvendezni: egyrészt az ötödik rész nagyszerűnek ígérkezik, másrészt a Ubisoft olyannyira elismeri lelkesedésüket, hogy az ő kedvükért itthon várhatóan teljesen magyarul fog megjelenni a program. Mindezt Fabrice Cambounet, a programért felelős francia úriember árulta el, egyúttal megköszönve a lelkesedést és a rengeteg kérdést, ami Magyarországról érkezett hozzá.

Hogy milyen is lesz a HoMM 5? Először is: gyönyörű! Különösen a városok lettek elképesztőek, egy maximumra fejlesztett emberi város központi tornyai sok száz méter magasra nyúlnak fel, míg a lávatóban helyet kapott démoni erőd leginkább Móriához hasonlítható. Azonban nem csak a városok járhatók be szabadon, a harcok kinézete is teljesen megújult, gyönyörű effektekkel kísért támadásokat rendelhetünk el. A régi rajongók kedvéért megmaradt a hexatáblás, körökre osztott megoldás, de – szigorúan opcionálisan – átválthatunk „majdnem realtime" megoldásra, ahol folyamatosan kapunk mozgáspontokat, és ezekkel gazdálkodhatunk. Érdekes húzás, hogy a csatamező nagysága a résztvevő egységek számától függ, valamint hogy a hősök nyomot hagynak maguk után a világtérképen, amit a megfelelő képzettséggel akár öt körön keresztül is láthatunk.

Az ötödik rész egy új világon, a Griff Birodalomban játszódik, és a démonok támadásával indul. A hat várostípus (az embereket és a démonokat bejelentették, három másik ismerős lesz – élőhalott, „környezetbarát tündérkés-elfes" és barbár nációra fogadnánk –, egy pedig teljesen új koncepció) ugyanennyi kampányt eredményez, 130 lénnyel, sok varázstárgygyal, a Heroes 3-hoz hasonlóan fejlődő hősökkel, és tonnányi multiplayer móddal. Plusz Fabrice letette a nagyesküt, hogy a program nem jelenik meg pályaszerkesztő nélkül!

Ez fix kettes; az arkangyalok ellen továbbra is csak a sárkányoknak lesz esélye

A Silent Storm motorja fantasy játékban is megállja a helyét

Támadásra kész az ármádia

GAUNTLET Seven Sorrows

Fejlesztő > Midway Austin **Kiadó** > Midway **Megjelenés** > 2005. negyedik negyedév **Értékelés** > 3/5

Romero legújabb üdvöskéje, a klasszikus Gauntlet újrafeldolgozása napjaink trendjeit követő vérbeli akció-RPG (inkább előbbi, mint utóbbi), melynek pikantériáját a többszereplős játékmód adja. Nosza, neki is estünk a Midway-standon felállított gépeknek! A maximum négy játékos számára elérhető kooperatív mód igazán királyra sikeredett, még ketten játszva is jól szórakoztunk. Míg én szokás szerint barbár karakteremmel, és annak óriási baltájával kaszaboltam az ellent, addig Grath a háttérből különféle tűzvarázslatokkal operálva próbálta menteni az életem. A Diablóból kölcsönvett hentelős játékmenethez a szokásos szintlépős-képességpont-elosztós fejlődési rendszert illesztették, aminek végeredménye a show egyik legaddiktívabb hentelős hack'n'slash játéka lett.

Nem árt megtanulni célozni, mert anélkül a legdurvább varázslat sem ér semmit

GOTHIC 3

Fejlesztő > Piranha Bytes **Kiadó** > JoWood **Megjelenés** > 2005. negyedik negyedév **Értékelés** > 4/5

A Gothic sorozat szerkesztőségünk egyik legnagyobb kedvence, éppen ezért hatalmas lelkesedéssel és elvárásokkal rohamoztuk meg a JoWooD standját. Itt kipróbálhattuk a Piranha Bytes játékát, ami az előzetes képeken valami elképesztően jól nézett ki. A demót megnézve azonban elkeseredettség lett úrrá rajtunk. A kiállított játék grafikája meg sem közelítette a képeken látottakat, a harcrendszer a jelenlegi állapotában inkább nevetséges volt, mint használható – egyszóval hatalmasat csalódtunk. Aztán odalépett mellénk a játék egyik programozója, aki bevezetett minket a játék rejtelmeibe. Mint kiderült, a kiállított verzió a Gothic 3 30%-os készültségét tükrözi, ezért volt szükség a grafikai butításra (az F12 lenyomása után a grafika már szinte oblivioni szinten tündökölt, olyan lett, mint az itteni képeken, ám ekkor a sebesség 5 fps alá zuhant, azaz a totálisan játszhatatlan volt). Kezdeti csalódottságunk tehát hamar elszállt; lesz itt mindenfajta linearitást nélkülöző küldetésrendszer, káprázatos grafika és forradalmi harcrendszer! A kérdés már csak az maradt, hogy az év végi megjelenésig sikerül-e ezeket az ígéreteket megvalósítani.

Jelenleg nincs olyan gép, ami elbírja ezt a grafikát...

FIFA 2006

Fejlesztő > EA Canada **Kiadó** > Electronic Arts **Megjelenés** > 2005. negyedik negyedév **Értékelés** > 5/5

Igen, az itt látható kép a FIFA idei verziójából való; nem render, nem photoshoppal vadított kép, a játék ilyen. Viszont: nem, a kép nem a PC-s verzióból származik, hanem az Xbox 360-asból (a PC-s körülbelül két év múlva lesz ilyen). A játékot a kanadai stúdió vezetője mutatta meg, akinek szemlátomást tetszett, ahogy leesett állal néztük a fantasztikus látványt: a ruhák élethűen lobognak, az izzadtság csorog a játékosokon, a fű végre tényleg háromdimenziós, a mozgásokat pedig láthatóan újramodellezték, annyival finomabbak, részletesebbek, mint a régiek. Hogy mindezt láthassuk is, az alap kameranézet kicsit közelebb lesz a játékosokhoz, és rengeteg rövid jelenet fogja tarkítani a játékot: ha akarjuk, jószerivel minden becsúszást, szerelést többször is visszajátszhatunk. Arról, hogy a játékmenetben mi újul, csak a nyáron derül fény, de ahogy kinéz, akár még azt is elnéznénk neki, ha túl sok újítással nem dobnák fel...

PRINCE OF PERSIA
Kindred Blades

Kiadó › Ubisoft
Fejlesztő › Ubi Montreal
Megj. › 2005. negyedik negyedév
Értékelés › ■■■■■

A Prince of Persia évről-évre a show egyik legjobb akciójátéka

A PC-s akció-platformjátékok koronázatlan királya egyértelműen a Prince of Persia-sorozat, melynek legutóbbi két része több mint 3 millió példányban kelt el. A hatalmas sikernek köszönhetően a Ubisoft montreali csapata idén sem hagyja cserben a herceg rajongóit, és az elmúlt két évhez hasonlóan az idei év végén ismét óramű-pontossággal szállítja a sorozat legújabb darabját a Kindered Bladest.

Az E3 előtt kicsit kétkedve fogadtuk az új Persia bejelentését... A két különböző harci stílussal felvértezett hős, az újraírt harcrendszer, és a már jól bevált időmanipulálás képességének legújabb elegye túl nagyszabású vállalkozásnak tűnt az alig egy éves fejlesztési időhöz képest – ezért kicsit félve léptem be a Ubisoft zárt ajtók mögött tartott prezentációjának színhelyére, ahol személyesen is kipróbálhattam a Herceg új kalandját.

nem csak az efféle alattomos és sunyi gyilkosságokhoz jó. Kiválóan alkalmas szemtől szembeni küzdelemre és hatalmas szakadékok áthidalására is (ugrás közben Indiana Jones módjára lendülhetünk egyik kiszögellléstől a másikig). A közelharc a sötét oldal erőssége, az elszabadult láncok pillanatok alatt végeznek mindenkivel, extémebb esetekben (pl. amikor egy kiálló gerendába fúródott lánccal körberohanva levágjuk áldozataink fejeit) egyszerre három-négy állig felfegyverzett ellenfelet is könnyedén a pokolra küldhetünk vele.

A végtelenül brutális és sokoldalú harcrendszer után a játék vezető designere a grafikus motor által életre keltett világról tartott bemutatót. Babilon látványa egyszerűen elképesztő, a hatalmas város minden egyes szeglete bejárható, ebből kifolyólag a küldetések teljesítése is több úton-módon megoldható. A megszokottnál jóval szabadabb játék-

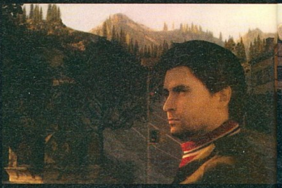
„ **Annyi fejlődést, amennyit a Persia 3 egy év alatt képes felmutatni, más kiadók három év alatt sem képesek elérni** ”

A bemutató a játék legnagyobb újdonságáról, a Sötét Hercegről szólt, aki elődjétől eltérően kizárólag a brutális megoldások híve. Alapfegyvere éppen ezért két hatalmas lánc, amellyel gyilkos mozdulatok tucatjait képes előadni. A demonstráció leghangosabb ovációit a kivégző és támadó kombók keltették melyek közül külön említésre érdemes a kötélen fejjel lefelé ereszkedő herceg, aki „lőtávolból” elhajított láncaival több méter magasba húzta áldozatát, és a biztonság kedvéért még függeszkedve kitörte a nyakát. A lánc azonban

SASA top 10

Kizárólag a PC-n látott játékok közül válogattam, ezért nincs itt az Xbox 360-as (és majd PC-re is elkészülő) Gears of War, vagy az a rengeteg PSP-s és DS-es játék, amelyekért fél órákat kellett sorban állni...

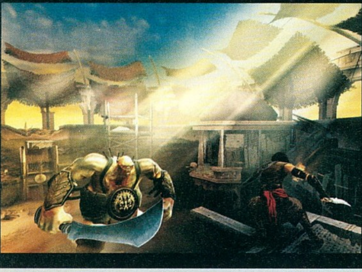
1. Spore
2. Indigo Prophecy
3. Prey



4. Alan Wake
5. F.E.A.R.
6. Age of Empires 3

7. NFS Most Wanted
8. SW: Empire at War
9. Oblivion
10. King Kong

A fogathajtás a demo legmeglepőbb része volt



menet természetesen ismét történetorientált, ám az eddigiektől eltérően sokkal több átvezető jelenettel találkozhatunk, sőt néhány átvezető eseménysort mi magunk is végigjátszhatunk. Ilyen például a Ben Hur klaszszikussá vált fogathajtó versenyét imitáló jelenet, ahol hősünk Babilon utcáin keresztülhajtva próbál eljutni a menedékül szolgáló palota kapujáig. A hajsza során meg kell küzdenünk a kocsira felugráló haramiákkal és a konkurens fogathajtókkal is, akik mindent elkövetnek azért, hogy a falhoz passzírozhassák hercegünket. A vágta során így lehetőségünk nyílik a közelharcra is, aminek pikantériáját a már jól ismert falon futás okozza. A Sötét Herceg ugyanis képes kiugrani a szekérből és a falon futva, majd onnan elrugaszkodva visszatérni a kocsiba és ezalatt halálos csapásokat mérni a lovon vágtázó ellenfeleire.

A herceg kalandjai immáron két éve rendre bezsebelik az év legjobb akciójátékáért kijáró jutalmakat és ez valószínűleg idén sem lesz másképp. A két, teljesen egyedi harci stílussal felvértezett hős, a megszámlálhatatlan kombinációt felvonultató harcrendszer és az ehhez társuló töméntelen fegyver, a fogathajtó verseny, az elképesztően részletgazdag képi világ, az eddigieknél szabadabb játékmenet, valamint az idő manipulálásának képessége olyan sokrétű játékot eredményezett, amelyhez foghatóval eddig nemigen találkoztunk.

A Prince of Persia harmadik része tehát minden várakozásomat felülmúlva, a King Kong mellett (ami ugyancsak Ubisoft fejlesztés, csak éppen a francia stúdióé!) a show legjobb PC-s akció-ügyességi-kalandjátékának bizonyult. Aggodalomra egyedül az aránylag szűkös fejlesztési idő adhat okot, hiszen félő hogy ebből – és hogy a fejlesztés szempontjából a konzolverziók élveznek prioritást – adódóan képtelenek lesznek bugmentes verziót megjelentetni. Megígérték persze, hogy nem így lesz, úgyhogy reménykedünk.

E3 apró

Mivel az **Advent Rising** már csaknem kész van (következő számunkban remélhetőleg már teszteljük), nagyon jól szórakoztunk a kiállított demóval. Igaz, járművezetés nem volt egyik mentett állásnál sem, viszont a tűzharc rendkívül élvezetes volt.

A gonosz halottak ismét elözönlötték a világot, és ez ellen persze csak Ash tehet valamit. Az **Evil Dead Regeneration** meglehetősen csúnya, ám igen vicces, ahogy shotgunnal és láncfűrésszel irtjuk a zombikat.

A Digital Reality a Ghost Wars mellett egy másik II. világháborús stratégiai játékon is dolgozik. A **War Front: Turning Point** azonban elrugaszkodik a történelemkönyvektől, az oroszok például egy ötágyús tankkal és egy fagyasztófegyverrel, az amerikaiak pedig egy földrengésbombával is rendelkeznek.

PREY

Kiadó > Take 2
Fejlesztő > Human Head
Megjelenés > ?
Értékelés > ■■■■■

Az E3 előtt egy hónappal jelentek meg az első új képek a már rég elfeledett FPS-ről, amely tíz évvel ezelőtt (!) hallatott magáról először. A Prey projekt akkor szép lassan elhalt, ám az E3-as bemutató megtekintése után úgy tűnik, a Human Headnek és a Doom 3 motornak köszönhetően mégis részesei lehetünk a legenda feltámadásának.

Hatalmas várakozással ültünk be az ATI standján lévő bemutatóterembe, ahol a Human Head vezető designere mindenfajta felvezetés nélkül vágott bele a Prey demójába. A Doom 3 motorjával életre keltett ellenfelek és az atmoszférikus pályadesign azonnal magával ragadta az újságírókat, akik néhány másodperc elteltével üdvrivalgásban törtek ki.

A Prey képi világa leginkább a Doom 3-ra emlékeztet – azzal az eltéréssel, hogy a Preyben hatalmas hangsúlyt fektettek a gravitációval történő játszadozásra. Hősünkkel ugyanis sok esetben felmászhatunk a falakon (ekkor minden a feje tetejére áll) és ebből a pozícióból egy gombnyomással saját testhelyzetünkhöz igazíthatjuk a gravitációt! Ami eddig a fejünk felett volt az lepottyan – jó esetben az alattunk őrjáratozó katonák a zuhanást követően a lábunk előtt törik ki a nyakukat! A gravitáció megváltoztatásával azonban nem csak az életünkre törő idegeneknek okozhatunk kellemetlen pillanatokat, de elháríthatjuk a továbbhaladásunkat megnehezítő akadályokat is (a csapóajtók a pálya 180 fokos elfordításával saját súlyuknak köszönhetően kinyílnak stb.).

A gravitációval való játék mellett a Prey igazi különlegességét az okozta, hogy bármikor elhagyhattuk a testünket! Szellem módban ugyanúgy HP-val rendelkezünk és csak annak megszűnése után pusztul el karakterünk (azaz ha a test meghal, a lelkünkkel a WoW-hoz hasonlóan visszatérhetünk és feltámadhatunk elhalálozásunk helyszínén). A spirit-mód másik nagy előnye, hogy olyan helyekre is eljuthatunk, ahová halandóként nem. Testen kívüli állapotban például bátran átmehetünk a lézerráccsal elzárt szobákba, ahol a kapcsoló megnyomásával kiiktathatjuk azt, hogy aztán visszatérve testünkbe nyugodtan folytathassuk utunkat. A szellem mód megoldásai mellett a készítők bevezették a már tíz éve beharangozott teleportokat is, amelyeken keresztül hatalmas méretű idegen lények özönlenek a mi univerzumunkba.

Számomra az idei E3 legjobb FPS-e egyértelműen a Prey volt. A Doom 3 motor által életre keltett világ, a hatalmas portálokon belépő kreatúrák látványa, a kültéri helyszínek kidolgozása, a gravitációval és a lelkünkkel történő játékból adódó összetett és változatos játékmenet elkápráztatott. Egyedüli negatívum hogy a játék idén már biztos nem jelenik meg. Sebaj – a Preyre érdemes lesz várni!

↑ Akár hiszitek, akár nem, ez egy kisebb ellenfél

OPERATION Flashpoint 2

Fejlesztő > Bohemia Interactive **Kiadó** > Codemasters
Megjelenés > 2006. harmadik negyedév **Értékelés** > 4/5

Chris legnagyobb kedvencét a legjobban várt játékokhoz hasonlóan kizárólag zárt ajtók mögött lehetett megnézni. A Kethia Hall (a kiállítók másodosztályának otthont adó hatalmas hodály) eldugott szegletében felépített Operation Flashpoint bázis azonban némi csalódást okozott. A játék koncepciója az elődhöz képest semmit sem változott. Továbbra is különféle harci szituációk szimulálása a cél, ahol a játékos a csapatával a lehető legkevesebb veszteséggel próbálja megoldani a feladatokat. A Flashpoint 2 napjaink trendjeihez igazítva valós fizikai rendszerrel lett felvértezve, így az általunk vezethető töméntelen harci egység a valóságoshoz hasonlító viselkedéssel lett megáldva. Sajnos ugyanez nem mondható el a játék grafikájáról, ami – bár fényévekkel jobb, mint legendás elődjéé – napjaink FPS-eivel nem veheti fel a versenyt (különösen a vízfejű gyalogosok zavartak minket). A közepes grafikáért azonban kárpótol a fantasztikus játékélmény, valamint a Flashpointban debütáló Capture the Island többszereplős játékmód, ami minden bizonnyal a rajongók nagy kedvence lesz majd.

Mintha csak a CNN-t néznénk

Ekkora fejre igen nehéz lehet sisakot találni

AMERICA's ARMY Overmatch

Fejlesztő > U.S. Army **Kiadó** > U.S. Army
Megjelenés > 2005. harmadik negyedév **Értékelés** > 3/5

Sajnos kipróbálni nem lehetett, de a kiállításon ott volt az amerikai hadsereg játékának következő része. Nem csak egy új patch, hanem a teljesen megújult America's Army, amelyben a játékosok nem egymás ellen játszanak, hanem az AI irányította iraki gárdisták ellen (a mesterséges intelligenciát eredetileg az amerikai légierő számára fejlesztették ki, onnan vették át a játékba). A cím is erre utal: egy kisebb, de jól felszerelt, és optimális esetben együttműködő csapat az óriási, ám rendezetlen és nem olyan high-tech módon felszerelt túlerő ellen! Másik újítás a járművek megjelenése, konkrétan a hadsereg speciális osztagai által használt Hummer GMW szerepel a játékban, 19 sérülési zónával és remek fizikával. Ezt követi majd 2006 elején a Stryker-Overmatch, amelyben természetesen a Stryker nevű könnyűpáncélost kapjuk meg. Azután pedig ki tudja; csak az a biztos, hogy a hadsereg licencelte az Unreal Engine 3.0-t...

The MATRIX Path of Neo

Fejlesztő > Shiny **Kiadó** > Atari
Megjelenés > 2005. negyedik negyedév **Értékelés** > 4/5

A Shinyhoz is eljutott az a gyűlölethullám, ami a gyalázatos előző Mátrix-játék megjelentetése után támadt fel, mert a programot bemutató fickó rögtön így fogadott: „Felejtsd el az Enter the Matrixot, és előítéletek nélkül próbáld ki a Path of Neót!". Így is tettem, és abban igaza volt, hogy ez a játék sokkal jobb, mint az előző (ez mondjuk nem egy nehéz dolog...). Ezúttal színtiszta akciójátékról van szó,

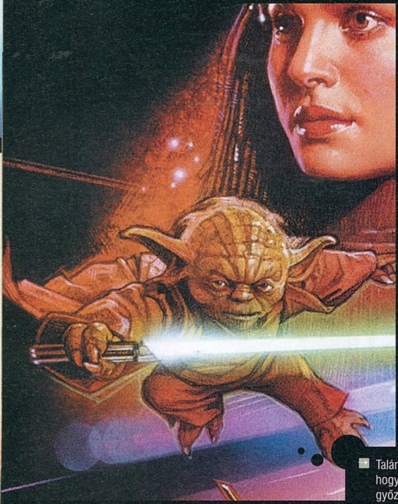
csak lövöldözés és közelharc van benne, abból viszont vagy 18 pályányi (kiállítva az oszloptermes harc volt). Gyönyörű mozgásokat lehet előadni, második próbálkozásra már falon futva lövöldöztem, oszlopok között vetődtem és egy rúgással három őrt is leterítettem. Várhatóan nem lesz ennél bonyolultabb a játék, de már ez is bőven jobb, mint az a bugcsokor, amit két éve kaptunk...

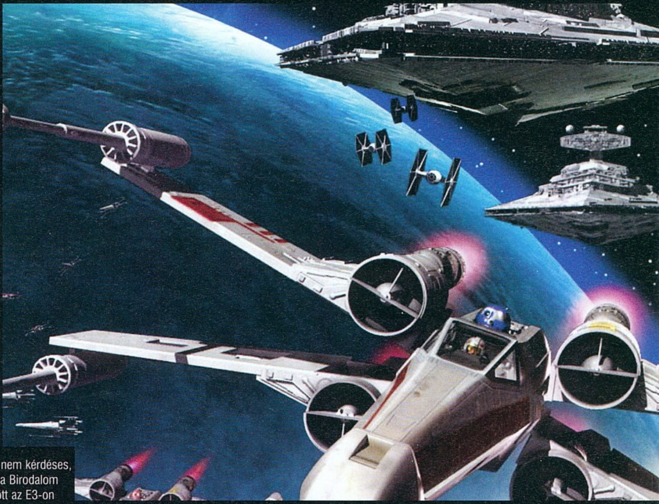
STAR WARS
Empire at War

Kiadó > LucasArts
Fejlesztő > Petroglyph
Megj. > 2005. negyedik negyedév
Értékelés >

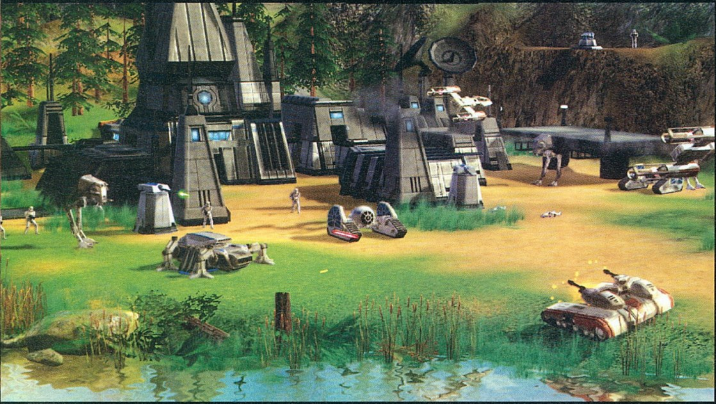
az előzetes képek alapján kissé szkeptikusan ballagtunk a LucasArts standjához, ahol kipróbálhattuk a legújabb, Star Wars univerzumban játszódó RTS-t, az Empire at Wart. A látottak azonban pillanatok alatt elvarázsoltak minket! A Tatooine bolygón játszódó ütközet elképesztően nézett ki. A gyönyörűen animáló lépegetők méterről méterre közelítették meg a lázadók főhadiszállását, majd az energiatermelő transzformátorokat szétlőve a lázadók vonalai mögé vonultak, akik hátrahagyott siklóikkal és hadseregükkel az utolsó pillanatban visszaverték a támadást. A bemutatót tartó LucasArts-os srác ekkor visszavonulót fújt, és a birodalmi egységek máris a közelben portyázó csillagrombolóra kerültek. Ettől a pillanattól kezdve az űrben folytatódott a harc. TIE Fighterek csaptak össze az X-Wingekkel, míg a háttérben a Halálcsillag mért végső csapást a sivatagos bolygóra. Az űrharc mellett elvégezhettük a bolygókon zajló ütközetek utánpótlását is. Egyetlen gombnyomást követően leszálltak a szállítóhajók a kívánt bolygóra, leszállítva a hadtesteket.

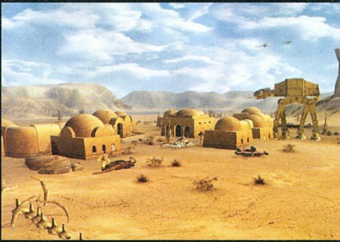
A mindvégig valós időben zajló ütközetek elképesztően látványosak, s emellett taktikusak voltak. A látványról egyébként külön erre a célra kifejlesztett kamerabeállítás gondoskodott, amit bekapcsolva totális Star Wars hangulat lett úrrá a képernyőn. Az Empire at War természetesen nem nélkülözi a hősöket sem. A birodalom oldalán értelemszerűen Darth Vaderrel játszhatunk, aki egymaga képes volt lekaszálni egy húszfős lázadó csapatot...





Talán nem kérdéses, hogy a Birodalom győzött az E3-on





Az Empire at War mindenkit lenyűgözött. A grafika, a hangulat csodás, az új harci egységek sem rugaszkodnak el az alapműtől, a több szinten zajló harcrendszer pedig igazán érdekes és taktikus játékmenetet eredményez.

HELLGATE London

Fejlesztő > Flagship **Kiadó** > Namco
Megjelenés > ? **Értékelés** > 5/5

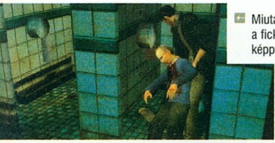
Bill Roperék (Diablo sorozat készítője) forradalmi FPS-éről már beszámoltunk előző számunkban. Hancu akkor még kétkedve, de bizalommal fogadta Roperék különleges egyvelegét, amely az E3-on már játszható volt. A szerepjáték-elemekkel telezsúfolt FPS igazán impozáns képet festett! A véletlenszerűen generált pályák és ellenfelek gyönyörűek és hangulatosak voltak, a karakterlapon szétosztható tapasztalati pontok milliónyi lehetőséget rejtettek magukban (és ténylegesen befolyásolják karakterünk fejlődését), a kooperatív játékmód pedig megunhatatlanná tette a bemutatott demót, ami minden várakozásunkat felülmúlta és bizonyította, hogy az ex-blizzardos srácok bizony igencsak értenek a játékkészítéshez. Azt pedig külön érdekes volt látni, hogy a fejlesztők – köztük Bill Roper is – egytől egyig kizárólag külső nézetből (á la Diablo) irtották a pokolfajzatokat!

A kipróbált demóban a véletlenszerűen generált pálya csodálatosan nézett ki, messze felülmúlta várakozásainkat

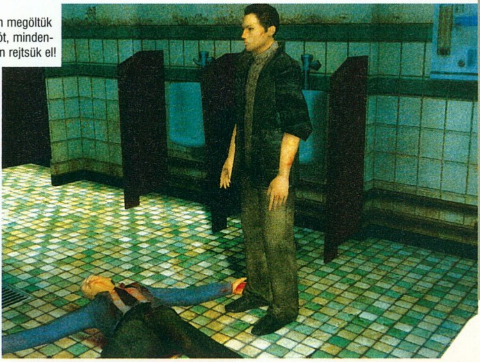
INDIGO Prophecy

Fejl. > Quantic Dreams **Kiadó** > Atari **Megjelenés** > 2005. harmadik negyedév **Értékelés** > 5/5

A legendás Omikron készítőinek legújabb akció-kalandjátéka a show egyik legnagyobb meglepetésének bizonyult. A lehetőségek játékának kikiáltott programban tényleg minden cselekedetünknek következménye van. A bemutatott demóban egy gyilkosság helyszínéről kellett elmenekülnünk. Legelőször megpróbáltam simán lelécelni a tetthelyről, ám a mellékhelyiséget elhagyva a pincérnőbe botlottam, aki a véres arcomat meglátva azonnal rendőrt hívott. Másodszorra a mosdóban szépen eltakarítottam a nyomokat, kezet mostam, és elegánsan, úriember módjára hagytam el a helyszínt. Még arra is ügyeltem, hogy izgalmamat álcázva lebonyolítsak egy telefonhívást, és csak ezután hagyjam el az éttermet. Igen ám, de elfelejtettem kifizetni a számlát, és e tettemmel azonnal magamra irányítottam a figyelmet – nem beszélve arról, hogy az ujjlenyomataim ott virítottak a csehó telefonfülkéjén, ami alapján a nyomozók hamar be is azonosítottak... Ez a szabadság, és részletekre odafigyelés a játék minden pillanatában fellelhető: az Indigo Prophecy az év legjobb kalandjátékának ígérkezik, amit senkinek sem szabad kihagyni!



Miután megöltük a fickót, mindenképpen rejtsük el!



F.E.A.R.

Fejlesztő > Monolith
Kiadó > Vivendi Universal
Megjelenés > 2005. ősz
Értékelés > 5/5

A kizárólag a sajtó képviselőinek fenntartott F.E.A.R.-demó alapján bátran állíthatjuk: ez lesz az év legfélelmetesebb játéka! A kipróbált pálya első 80%-án ugyan nem volt sok természetfölötti jelenség, csak emberi katonák... De utána minden megvadult! A fények kialudtak, amerre mentünk, hirtelen a plafon lett a padló, vér folyt a falakon, egy korábbi ismerősünk egy látomásban rothadó arcú zombiként tért vissza, mindenhonnan gyermeksírás és sikoltások hallatszottak, és végül az a nyolcéves, pirosruhás kislány is megjelent, aki várhatóan a legfőbb ellenfél lesz (vagy nem; ez nem derült ki). Ezen felül maga a harc is zseniális volt, minden lövés valami látványos effekttel járt: a falból vakolat és mészfelhő, az ellenfelekből vérpermet, a fémtárgyakból szikravihar csapódott ki, úgyhogy sokszor szinte teljesen elvakultunk harc közben. Mindehhez járult még az igen látványos időlassítás, és a remekül kialakított fegyverek – nem véletlenül mondta a vivendis PR-os hölgy, hogy ez lesz idén „A" játékuk...

Company of HEROES

Kiadó > THQ
Fejlesztő > Relic
Megjelenés > 2006. első negyedév
Értékelés >

Már az E3 előtt kiadott képeken látszott, hogy a kanadai Relic (Homeworld-sorozat, Impossible Creatures, Warhammer 40 000: Dawn of War) műhelyében készülő Company of Heroes a valaha készült legszebb második világháborús stratégiai játéknak ígérkezik – ám az E3-on látottak minden képzeletünket felülmúlták!

A zárt vetítőteremben tartott bemutató kiválóan mutatta be a játék erősségeit, melyek közül először a nem mindennapi grafika vágja földhöz a játékost. A környezet viszontagságaira azonnal reagáló katonák látványa (becsapódó gránátok hallatára a kiadott parancstól függetlenül azonnal fedezékbe vonulnak stb.), a lerombolható tereptárgyak, és a küldetéseket megszakító átvezető animációk hangulata nem csak a valós idejű stratégiák grafikájával veszi fel a versenyt, de versenyképes napjaink FPS-eivel is. A gyönyörű grafikához fantasztikus animáció is társul, amelynek működéséért a Relic által fejlesztett forradalmian új animációs rendszer felel. A tökéletesen csontozott és arcmimikával ellátott katonák mozgása az új rendszernek köszönhetően kivételesen élethűre sikeredett. A több mint 700 animációt alkalmazó motor képes a környezet és a domborzati viszonyok függvényében kiszámolni a katonák mozgásfázisait, akik így minden egyes szituációra más-más módon reagálnak.

A levetített E3-as demót sajnos nem lehetett kipróbálni így a Company of Heroes játékrendszeréről vajmi keveset tudhattunk meg. A bemutatót tartó fejlesztő szerint a Company of Heroes igazi klasszikus RTS lesz, amelyben mint szakaszvezető adjuk ki taktikai utasításainkat a csapatunknak, akik a környezet változásaira azonnal reagálva a lehető legélethűbb módon hajtják végre azokat. A készítők szerint az is előfordulhat, hogy a kialakult tűzharc során a tapasztalatlan egységeink berezelnek, és egy tankcsapda mögött gubbasztva remegve várnak az utolsó pisztolylövés eldördülésére…

„ A Relic új játéka eddig legnagyobb dobásuknak tűnik - gyönyörű, hangulatos és akciódús! "

A taktikai és stratégiai elemek mellett a Company of Heroesban hatalmas szerep jut majd a lerombolható környezetnek is. A hatalmas detonációk ledöntik az utunkba kerülő tereptárgyakat, sőt, nagyobb robbanások akár egész lakónegyedeket is a földdel tehetnek egyenlővé. Elég egy berobbantott fal és a lakóház, melynek bejáratát fedezőtűz védi, máris bástyaként védi egységeinket; vagy elég egy felrobbantott épület, melynek romjai elzárják az ellenünk felsorakozott harckocsik útját, máris fordul a kocka és a hadiszerencse. A Company of Heroes a lehetőségek játéka, amelynek minden esélye megvan arra, hogy ne csak a jövő év, hanem akár az évtized legjobb RTS-e legyen!

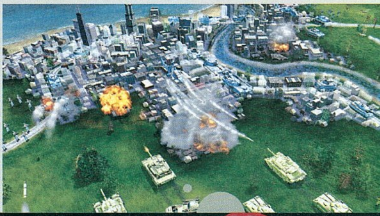
Ez a jelenet még a Call of Duty 2-ben is megállná a helyét

Shattered UNION

Fejlesztő > PopTop **Kiadó** > 2K Games **Megjelenés** > 2005. negyedik negyedév **Értékelés** > 3/5

Ha a Panzer General-sorozat feltámadna – no és a mai korba helyeződne át – pontosan olyan lenne, mint a Shattered Union. Mivel legfeljebb az idősebbek emlékezhetnek a PG-szériára, eláruljuk, hogy egy körökre osztott katonai stratégiai játékról van szó, ahol repülőket, tankokat és a hadsereg számtalan egyéb alfaját vezethetjük harcba. A PopTop játéka egész váratlan sztorira épül: terrorcselekmények és politikai baklövések után Amerika hat részre szakad, és kitör a második polgárháború. Rajtunk áll, hogy valamelyik fél – esetleg az európai békefenntartók (!) – vezetőjeként rendet tegyünk, és újraegyesítsük az országot. Ehhez pedig tényleg minden eszköz megengedett, a kiállításon a fejlesztők azzal szórakoztak, hogy napjában vagy tízszer atomot dobtak Los Angelesre.

Nem tudom kik ezek, de a pinkekre ledobunk egy atomot

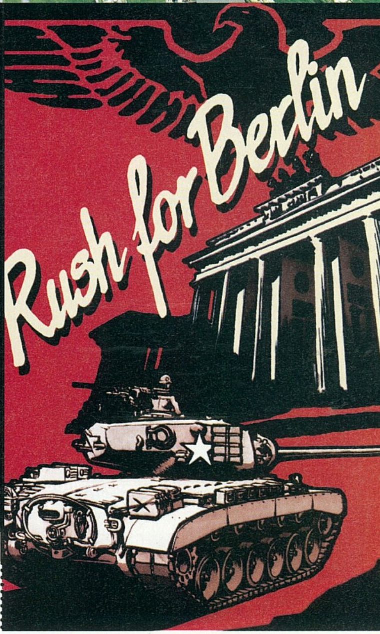


GHOST Wars

Fejl. > Digital Reality **Kiadó** > Hip Games **Megj.** > 2006. első negyedév **Értékelés** > 4/5

A magyar Digital Reality idén két játékkal is képviseltette magát az E3-on. A Hip Games által kiadandó Ghost Warsban egy speciálisan válogatott különleges alakulatot kell irányítanunk, akiknek célja egy teljes terroristaszövetkezet felszámolása. A Ghost Wars látványvilágában kiemelkedik a katonai RTS-ek tengeréből (egyedül a Company of Heroes nézett még ennél is mérföldekkel jobban). Az egységek animációja, a harci járműveken megcsillanó fények, és a felépített környezet magával ragadó hangulata teljesen elvarázsolt. Ha a DR-es srácoknak sikerül a látványvilághoz igazítani a játékmenetet, a Ghost Wars az év legjobb magyar játéka lehet!

A magyar játékok ismertetőjegye, a tank itt is visszaköszön



RUSH for Berlin

Fejlesztő > Stormregion **Kiadó** > Deep Silver **Megj.** > 2005. első fele **Értékelés** > 5/5

A Panzers készítői az idei E3-on ismét kitettek magukért. A Gepard motorral életre keltett Rush for Berlin mérföldekkel jobban nézett ki, mint a tavaly megjelent – és még ma is gyönyörű – Codename: Panzers. A Rush for Berlinben újra az oroszok és a németek közötti csatározásoknak lehetünk részesei, miközben Berlin elfoglalásán ügyködünk. Az időpont ismét a második világháború, a különbség annyi, hogy mindkét fél oldalán felvonultathatunk néhány különlegesen erős fejlesztést (az oroszok például képesek láthatatlanná válni, míg a németek kipróbálhatják a hátra szerelhető jetpacket, illetve egy különlegesen erős tankot), amelyekkel a lehető legaljasabb módon törhetünk borsot az ellenfél orra alá. A Rush for Berlin minden szempontból hű a Stormregion hírnevéhez, ígéretes alkotásnak tűnik, maximálisan bízunk benne. Hajrá srácok!

Kiadó › Activision
Fejlesztő › Splash Damage
Megjelenés › ?
Értékelés › ■■■■■

ENEMY TERRITORY
Quake Wars

A Stroggok meglehetősen kegyetlen ellenfelek, főként ha közel engedjük őket

E3 díjak

Nem létezhet E3-beszámoló, a show legjobbjainak díjazása nélkül, így most következnek a mi választottaink. Ezúttal is szigorúan a PC-s felhozatalból választottunk, ezért nincs például itt a Zelda, ami mindenhol a show játéka lett.

Az E3 RTS-e: Age of Empires 3
Az E3 RPG-je: Oblivion
Az E3 FPS-e: Prey

A legfájóbb hiányzás: Fallout 3
A leginnovatívabb design: Spore
A legjobb grafika: Oblivion

A legjobb technológia: Unreal Engine 3.0
WTF-díj: Hol a Diablo 3?!
LOL-díj: STALKER

Az idei E3 egyik legnagyobb meglepetését a semmiből előbukkanó Quake Wars okozta. A Doom 3 motorjával életre keltett többszereplős FPS leginkább a méltán híres Battlefield-sorozatra emlékeztet – azzal az apró eltéréssel, hogy itt az emberek a Quake-sorozatból visszaköszönő Strogg hordával vívják elkeseredett harcukat.

A többszereplős játékmódra kiélezett Quake Wars a Doom 3 motorját használja, nem is akárhogyan. Az id új renderelési technikájának köszönhetően hatalmas textúrákat kezel a program, így végleg búcsút mondhatunk az illesztési hibáknak. A Doom 3 motor igazi erőssége a fény és árnyékhatásokban rejlett, így magától értetődik, hogy a többszereplős pályák közel fele koromsötétben zajlik. Így a szokásos harci taktikák mellett nagy energiát kell fordítanunk a bázis köré telepíthető keresőfények és radarállomások védelmére is. Míg előbbivel körbepásztázhatjuk bázisunkat, utóbbival könnyedén felfedhetjük az éppen mozgásban lévő ellenséges járművek (a készítők állítása szerint több mint 30 lesz belőlük!) pozícióját.

> „Ez az első játék, amelynek esélye lehet a Battlefield 2 legyőzésére - igaz, azt még nem tudni, hogy mikor is jelenik meg...”

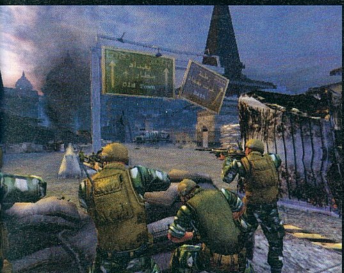
Mint már említettem, a Quake Wars ízig-vérig többszereplős játék lesz, amely nem a deathmatchre, hanem a csapatorientált játékmenetre épít. A két szembenálló fél először az időjárási viszonyok, és a napszakok függvényében felépíti saját bázisát, ezután megpróbálja megvédeni azt, miközben folyamatosan előrehaladva a stratégiailag fontos pontokat elfoglalva próbál az ellenfél vonalai mögé hatolni.

A csapatalapú FPS-ekhez hasonlóan a Quake Warsban is helyet kapnak a különféle kasztok (orvos, tankelhárító, mesterlövész stb.), akik a teljesítményük függvényében tapasztalati pontokat szereznek és fejlődnek is.

Mindent összegezve a Quake Wars kiváló többszereplős játéknak ígérkezik. A fantasztikus grafikának, a pergő játékmenetnek, a nagyszerű fejlődési rendszernek, a számtalan vezethető járműnek, hangkommunikáció-támogatásának, és az utánozhatatlan sci-fi hangulatnak köszönhetően kategóriája egyik legjobbja lehet.

FULL SPECTRUM WARRIOR Ten Hammers

Fejlesztő > Pandemic **Kiadó** > THQ
Megjelenés > 2005. negyedik negyedév **Értékelés** > 5/5



A tavalyi év egyik legeredetibb stratégiai játéka egyértelműen a Full Spectrum Warrior volt, amely mind a szakmát, mind a közönséget elkápráztatta. A különleges kommandó-szimulátor egyetlen hibájának a ledrótozott játékmenetet tartották, amely szerencsére a Ten Hammersben már nincs jelen: a játék teljes egészében dinamikussá változott. A változásnak köszönhetően immár minden egyes újrajátszáskor más és más szituációkba botlunk, és soha nem tudjuk előre, mi vár ránk a következő sarok mögött. A dinamikus AI mellett komoly újdonságnak számít a mesterlövész, a vezethető járművek és az elfoglalható, többszintes épületek bevezetése is. Az már csak hab a tortán, hogy az eddig kizárólag együtt mozgatható szakaszunkat ezúttal még kisebb egységekre bonthatjuk, így például előre küldhetünk valakit felderíteni, vagy felküldhetjük egy magasabb épület ablakába mesterlövészünket, aki onnan biztosítja számunkra a terepet. Plusz, ezúttal sokkal több multiplayer-lehetőség lesz, akár egymás ellen is hadba vezethetjük legényeinket! A Full Spectrum Warrior következő része tehát minden szempontból túl tudott nőni elődjén. Gratulálunk!

AUTO ASSAULT

Fejlesztő > NetDevil **Kiadó** > NCSoft **Megjelenés** > 2005. negyedik negyedév **Értékelés** > 4/5

Az NCSoftnak egyszer már nagy sikere volt a City of Heroes-zal – egy olyan online RPG-vel, amely a hasonló játékokhoz képest meglehetősen egyszerű, viszont sosem látott környezetben játszódik. Mint a játék egyik programozója elmondta, a kiadó célja az Auto Assaulttal is ugyanez. Az mindenesetre biztos, hogy hasonló játékot még nagyítóval se lehetne találni: itt a karakterünk lényegében az autónk, azt szerelhetjük, festhetjük, tuningolhatjuk kedvünkre. Az Auto Assault végtelen számú véletlenszerűen generált küldetést tartalmaz, melyekben az apokalipszis utáni Földön tengődő három faj (az emberek, a mutánsok és a biomechek) harcába szólhatunk bele. A vezetés élvezetes és egész élethű volt, a legnagyobb örömet pedig az okozta, hogy szinte mindent szét lehetett lőni – hiába, a Havokban még nem nagyon kellett csalódnunk! A játék kitűnően alkalmas rövid játékalkalmakra is, hiszen meglehetősen egyszerű: mi tíz perc alatt két küldetést is teljesítettünk.

Nem autóverseny, online RPG

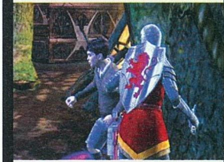
BROTHERS in ARMS Earned in Blood

Fejlesztő > Gearbox **Kiadó** > Ubisoft **Megjelenés** > 2005. negyedik negyedév **Értékelés** > 5/5

A taktikai elemekkel felvértezett FPS-ek legutóbbi gyöngyszeme egyértelműen a Gearbox műhelyében készített Brothers in Arms volt, amely megjelenése óta több mint 2 millió példányban kelt el; így nem véletlen, hogy a Ubisoft villámgyorsan követelte a második részt. A folytatás a rövid fejlesztési idő ellenére is kivételesnek ígérkezik. A játék alapkoncepciója semmit sem változott: továbbra is egy történelmileg hiteles hadjárat részeseivé válva kell helytállnunk a második világháború legemlékezetesebb szituációiban. Az igazán nagy változás a játékmenetet érte; dinamikus mesterséges intelligenciával gazdagodott; azaz az ellenfél egységei immár okosan reagálva lépéseinkre, újabb és újabb taktikákat alkalmazva próbálják megkeseríteni az életünket. A dinamikus AI mellett megváltozott a játéktér felépítése is. Az első részben a lehetőségeink lényegében korlátozottak voltak, így az adott részfeladatokat egy-két szálon oldhattuk csak meg. Az Earned in Bloodban azonban teljes szabadságot kapunk, így a feladatok teljesítésének csak a képzeletünk szabhat határt. Mindent összegezve az Earned in Blood méltó folytatása a nagysikerű elődnek, ám biztosak vagyunk benne, hogy a következő rész megjelenésekor már nem érjük be ennyi újdonsággal.

E3 apró

A Warhammer Dawn of War igen jó kis játék volt, azzal a nem elhanyagolható hibával, hogy kizárólag az egy egyik faj volt játszható. Ezt a **Winter Assault** kiegészítőben kiküszöbölik, a két kampányban ugyanis négy oldallal is csatába vonulhattunk – köztük az új Birodalmi Gárdistákkal is. A demóban csak őket próbáltuk ki, és a végső fegyvert, a 11 ágyúval felszerelt Baneblade tankot leszámítva meglehetősen gyengének tűntek. Azt is megtudtuk, hogy minden eddigi nép kap egy új egységet.



Hatalmas meglepetést okozott a **Chronicles of Narnia**, mert első pillantásra kiderült róla, hogy nem csak gyermekeknek tervezik. Meglepően szép grafikája volt, és rengeteg mozdulatot adhattunk elő a ránk törő disznólények ellen. Négy karakter közül mazsolázhatunk, akik közül kettőt lehet kooperatív módon, egyszerre irányítani.

SPORE

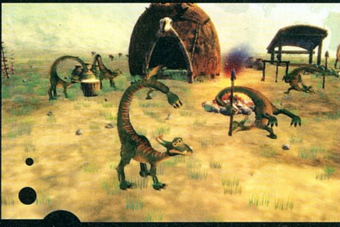
Kiadó > Electronic Arts
Fejlesztő > Maxis
Megj. > 2006. negyedik negyedév
Értékelés >

Minden kétséget kizáróan a Spore volt a kiállítás legambiciózusabb, legtöbbet ígérő programja! Az FPS-ek és RTS-ek tengeréből – melyek alig néhány játékelemben különböznek a konkurenciától – Will Wright játéka toronymagasan kiemelkedett; annak ellenére is, hogy még bő másfél év van hátra a fejlesztésből. Éppen ezért ért hatalmas megtiszteltetésként, hogy az Electronic Arts itthoni legénységének (illetve leányságának) köszönhetően igazi kiválasztottként, Magyarországból egyedüliként ülhettem le Will Wrigh mellé, és fél órán keresztül nézhettem, ahogy a mester játszik új alkotásával. Az, hogy Will Wright lételeme a játékfejlesztés, abból is látszik, hogy a Simsek elsöprő sikere után sem vonult vissza mondjuk Tahitira, hanem egy sokkal nagyobb játék fejlesztésébe kezdett. A Spore mindössze annyiban hasonlít a Simsre, hogy karaktereinket és környezetünket itt is saját kedvünk szerint alakíthatjuk, illetve ezúttal sem lesz meghatározott vége a játéknak, mindig van további tennivaló, lehetőség.

A játék elején egy egysejtű lénnyel indulunk; az ősleves élelemtől és agresszoroktól hemzsegő masszájában kell úszkálnunk – az előbbieket felfalva, az utóbbiakat lehetőség szerint elkerülve. Ha jól teljesítünk, lényünk egy kis spórát tojik, amelyre kattintva előugrik a fantasztikus szerkesztőprogram, ahol aktuális „hősünk" minden tulajdonságát néhány egérkattintással megváltoztathatjuk – változtathatunk színén, kinézetén, végtagjain, arányain. Will az apró lénynek egy tüskés szájszervet adott, így az már nem volt védtelen, és felvehette a harcot a korábban rá vadászó állatokkal. A következő generációban egy harmadik úszóval lett erősebb, tíz nemzedékkel később pedig már egy krokodilszerű lény úszkált a monitoron. Ezzel már végre el lehetett hagyni az őstengert, és nekiállhattunk felderíteni a szárazföldet. A játékmenet még itt sem nagyon változott, az apró, birkaszerű lényeket Will kreatúrája felfalta, a hatalmas pókra emlékeztető húsevő elől pedig elfutott. Az egyetlen különbség, hogy a fejlődéshez itt már párt is kellett találni (saját lényünk alakítása az egész fajra kihat). Az akkor már három lábbal rendelkező, a farka végén levő fogókarral küzdő hüllő némi kiabálás után megtalálta asszonyát, és a rövid párosodás után meg is született az első tojás. Erre kattintva megint előjött a szerkesztőprogram, ahol Will – kódot használva – azonnal megvette a legnagyobb agyvelőt a lényének, és ezzel ismét átalakult a játék.

> „Ne tévesszen meg az - egyelőre - közepes grafika, a Spore minden más tekintetben csodálatos és újító!"

Egyetlen karakter helyett immár egy kisebb törzset irányíthattunk; az egyetlen – szintén szabadon alakítható! – kunyhó körül lebzselő nép lassanként elsajátította a Will által megalkotott dolgok használatát. Rájöttek a lándzsák rendeltetésére, egy idő után használták a tüzet, és amikor dobokat kaptak, kialakultak az első rituálék is. A sikeres vadászat eredményeként egyre nagyobb lett a törzs, és Will hamarosan megvette a központi kunyhó legerősebb változatát – ami köré már egy egész várost építhetett ki. A különböző épületek, a nép kívánságainak teljesítése, a gyártható harci egységek már megint teljesen más játékmenetet eredményeztek. A szomszédban lakó harcias nép támadását visszaverve Will minden eddiginél jobban kizoomolt, így szemügyre vehettük az egész planétát, a maga



Will alaposan meglepődött a lehetőségen, hogy bekerülhet a PC Guruba

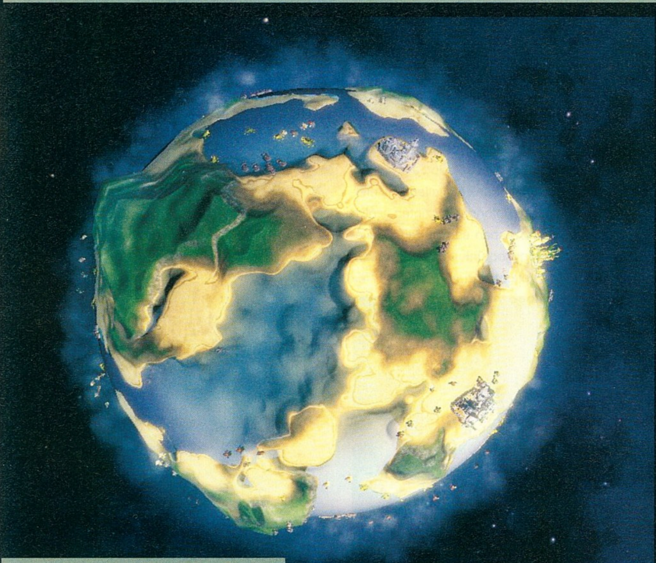
A városok végtelen különböző formát ölthetnek, ez itt a Will által épített "hippitanya"

A jéghegy csúcsa

Az ezen a két oldalon leírtak csak a Spore lehetőségeinek egy részét tudják bemutatni. Will néhány elejtett megjegyzéséből egy még összetettebb játék képe sejlett fel. Nincs például rá szükség, hogy elhagyjuk a vizet; ugyanolyan fejlett társadalom alakulhat ki a tengerekben is, mint a szárazföldön. Vagy például aki akarja, játszhatja kereskedelmi-szimulátorként is a Spore-t; akár a kezdőbolygón, akár az egész galaxison átívelő kereskedelmi utakat hozhatunk létre, rengeteg pénzt összegyűjtve.

tucatnyi városával, mindenhol zajló háborúival együtt. A cél az egész bolygó egyesítése – akár békés, akár militáns módon. Ha ezzel megvagyunk, felépíthetjük a repülő csészealjat, amely egyrészt szuperfegyverként funkcionál, másrészt pedig elhagyhatjuk világunkat. Először csak a naprendszert járhatjuk be, majd a hajtómű fejlesztésével a környező csillagrendszereket, a játék végén pedig már több – egyenként akár százezer bolygóval rendelkező – galaxist kereshetünk fel. Lehetőségünk lesz saját állatkert-bolygókat létrehozni; ahol nincs légkör, ott beindíthatjuk a terraformálást; tárgyalhatunk az idegen fajokkal (egy törzsi szinten levő idegen faj íjazni kezdett az ufónkra, mire Will a szuperfegyvert bevetve az egész bolygót atomokra robbantotta). Mivel a tőlünk független lények maguktól is fejlődnek, alakulnak, egész komoly kísérleteket folytathatunk, és szabadon játszhatunk a világgal, annak lakóival. Az egész játékot áthatja ez a szabadság, és ezt csak erősíti a teljes átalakíthatóság. A képeken – és a nekem mutatott demón – például Will saját népe látható, de az összes többi lény is valamelyik fejlesztő, illetve tesztelő kreálmánya. A lénykészítő programban legalább tíz teljesen eltérő figurát mutatott Will, egy óriási plüssmacitól kezdve egy madárszerű, tíz szempárral rendelkező szőrös szörnyetegen át egészen egy 15 lábbal felszerelt halig. Az animációért felelős algoritmusok már most elképesztően okosak, minden ilyen mesebeli lény úgy mozog, ahogy az elvárnánk tőle – a képeken látható háromlábú figurák például billegve futottak, a farkukkal egyensúlyozva ki a kissé szerencsétlen alakjukból fakadó hátrányaikat. Ráadásul – noha igazi multiplayer nem lesz – minden lény, akivel találkozunk, az összes játékos kreálmányait tartalmazó online adatbázisból lesz véletlenszerűen letöltve (ha nincs internet-kapcsolatunk, akkor "csak" a tesztelők és fejlesztők pár tízezer népét kapjuk).

Sajnos a rendelkezésre álló szűk fél órában nem lehetett minden kérdésre választ kapni, és személyesen nem is próbálhattam ki a programot, ennek ellenére biztos vagyok benne, hogy a Spore fantasztikus játék lesz: olyan program, amellyel hosszú éveken át fogunk játszani.

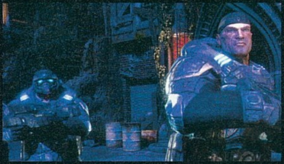


Ez csak az első bolygó a néhány millióból, ahol mindent meghódíthatunk

GRATH top 10

Természetesen én is csak a PC-n is megjelenő játékok közül válogathattam, így ki kellett hagynom a Burnout Revenge-t, a Kingdom Hearts 2-t, PSP-s Virtua Tennist, vagy éppen a DS-es Age of Empirest.

1. Spore
2. Oblivion
3. Rise of Legends
4. Gears of War



5. Ghost Recon 3
6. Age of Empires 3
7. Heroes of Might & Magic 5
8. Civilization 4
9. F.E.A.R.
10. The Movies

COMMANDOS Strike Force

Kiadó > Eidos
Fejlesztő > Pyro
Megj. > 2005. harmadik negyedév
Értékelés >

A Commandos, kilépve a két dimenzió rabságából, a kiállításon immár teljes 3D-ben pompázott. A hatalmas sikerű, taktikai elemekkel fűszerezett akció-stratégiai játékból készített FPS az előd összes pozitív tulajdonságát megőrizte, így mind az FPS-rajongók, mind a taktikus játékot kedvelő játékosok megtalálják a számításukat a Strike Force-ban.

A játszható demóverzióban az alapjátékból már ismert zöldsapkást irányíthattuk, aki a távolsági fegyverek használata mellett a közelharcban is jeleskedett. Már a demóból is jól látszott, hogy a Strike Force történet- és küldetésorientált FPS lesz, ahol a cél nem feltétlenül az összes ellenfél szanaszéjjel gyilkolása. A kipróbálható küldetésben először zajtalanul kellett elfoglalnunk az ellenfél egyik állását és megszerezni a következő célpont pontos helyét meghatározó térképet (késünket eldobva, vagy az ellenfeleinkhez közel lopózva, némán kellett kioltani a náci őrök életét), majd ezt követően csatlakozni egy szövetséges alakulathoz, akikkel vállvetve kellett megtisztítani a környéket – itt már kedvünkre lehetett hangoskodni, lövöldözni is. A Strike Force beváltotta a hozzá fűzött reményeket, ha az ellenfelek egyelőre meglehetősen butácska mesterséges intelligenciáján javítanak, akár az év egyik kellemes meglepetése is lehet.

Hiába a lopózást előíró parancs, itt szóhoz jut a gépfegyver

CONDEMNED Criminal Origins

Fejl. > Monolith **Kiadó** > Sega **Megj.** > 2005. negyedik negyedév **Értékelés** > 4/5

Noha a Condemned nem PC-n, hanem Xbox 360-on volt kiállítva, a játék pontosan így fog kinézni, legalábbis, ha hihetünk a csinos, Sega-pólót viselő japán lánykának, aki a programot bemutató stand mellett álldogált.

A demóban egy elhagyott irodaházat kellett felderítenünk, ami lényegében folyamatos harcot jelentett az őrült agresszivitással támadó hajléktalanok ellen, és csak egy kis nyomozást (egy helyütt kellett ujjlenyomatokat találnunk, majd azokat beszkennelnünk, és végül telefonon elküldenünk a központba – reméljük a végleges verzióban ennél lényegesen több ilyen jelenet lesz). Pisztolyunkból hamar kifogyott a szufla, így ezután már csak a folyamatosan töltődő, lőszert nem igénylő elektromos sokkolóra, illetve a földről felvett vascsőre, szögekkel kivert deszkára, valamint egy ízben egy támadótól elvett shotgunra támaszkodhattunk. A közelharc meglehetősen brutális, ám legtöbbször élvezetes volt, viszont néha megzavarodott a rendszer, és egy több méterrel előttünk álló ellenfél is eltalált minket egy jókora pofonnal. Őszintén szólva mi jóval több nyomozásban és picit talán kevesebb harcban reménykedtünk – és ebben bízva várjuk a végleges verziót is...

Brutalitásból ötös, de a harcrendszeren még dolgozhatnának

FRONT Mission Online

Fejlesztő > SquareSoft Studio 3
Kiadó > Square Enix
Megjelenés > ?
Értékelés > 3/5

A Square Enix a PS2-n óriási sikereket megért Final Fantasy XI PC-s konverziója után úgy döntött, a hatalmas csatamecheket felvonultató online és offline is játszható akció-stratégiai játékát is átírja számítógépre. A körökre osztott stratégiai játék legnagyobb erőssége a megjelenítésében rejlik. A gigászi méretű lépegetők valami elképesztően jól néznek ki, ám maga a stratégiai rész sajnos kicsit unalmasra és vontatottra sikeredett. A Front Mission Online a nevéből fakadóan természetesen neten is játszható, ám rémesen lassú játékmenete miatt kötve hiszem, hogy néhány, hazánkban tanuló japán orvostanhallgatón kívül bárki is kipróbálná...

TOMB RAIDER Legend

Fejlesztő > Crystal Dynamics **Kiadó** > Eidos
Megjelenés > 2006. első negyedév **Értékelés** > 5/5

Előző számunkban számoltunk be Lara visszatéréséről, és akkor még csak reménykedni tudtunk abban, hogy mindez jól fog elsülni. Most azonban, miután egy eidosos (hamarosan SCi-os, ugyanis felvásárolták őket) marketinges bemutatta nekünk a Legendet, biztosak vagyunk benne, hogy ez így is lesz! Ugyan a történet még most sem tiszta, de azt legalább megtudtuk, hogy a játék során Afrikától Peruig, Oroszországtól Bolíviáig bejárjuk a világot – ráadásul mindezt töltögetés nélkül! Lara a korai Tomb Raiderekhez hasonlóan harcolt, illetve logikai feladványokat oldott meg (nem kulcskeresés meg ehhez hasonló lejárt feladatok lesznek a programban, hanem fizikán alapuló fejtörők); ugrándozott, úszott, kapaszkodott és amikor nagyon szorult a kapca, előkerült a két Desert Eagle .50 is... A rövid bemutatóban tucatnyi gyönyörűen animált mozdulatot láttunk Larától, ráadásul az egész környezet is nagyon részletesen volt megformálva. A videojátékok nagyasszonya visszatért!

Ezt sem hittük volna: ismét erősen várunk egy Tomb Raidert!

TYCOON CITY New York

Fejlesztő > Deep Red **Kiadó** > Atari **Megjelenés** > 2005. negyedik negyedév **Értékelés** > 3/5

Mikor épp kezdtünk volna csodálkozni, hogy miért nincs a kiállításon egyetlen valamirevaló városépítős játék sem (egy borzalmas grafikájú Róma-építőst láttunk, de nem mertük megközelíteni), amikor véletlenül belebotlottunk a Tycoon Citybe az Atari standjának egy eldugott részén. Mint a gép mellett álló fejlesztő elmondta, ezúttal nem polgármestert alakítunk, mint a Sim Citykben, hanem a saját vagyonát gyarapítani igyekvő üzletembert; de ettől függetlenül is az a sikerre vezető mód, ha elégedetté tesszük lakóinkat, bérlőinket. New York 12 kerületében húzhatunk fel lakó- és irodaházakat, mozikat, nightclubokat, de még tőzsdézhetünk is a Wall Streeten. Ha összegyűlik elég pénzünk, még a város leghíresebb épületeit is felépíthetjük; köztük a Szabadság-szobrot, az Empire State Buildinget vagy akár az idomtalanul óriási Macy's áruházat. Túlságosan nem győzött meg minket a program, kissé talán túl egyszerűnek tűnt, és a látvány sem volt túl meggyőző.

Furcsa jószág a New York-i taxis: nem tud angolul, nem nagyon ismeri a várost, viszont nem húzza le a turistákat

E3 apró

A SCi büszkén közölte az E3 első napján, hogy végleg lezárultak a tárgyalások, és a legnagyobb örömükre sikerült felvásárolniuk az **Eidos**t, minden ehhez tartozó franchise-zal és fejlesztőstúdióval együtt. A hír hallatán az Eidos teljes vezetősége lemondott, a helyüket a SCi embereivel töltötték fel.

Az NCSoft konkurense, a szintén koreai Webzen több játékkal álltak elő az E3-on. Ezek közül a leglátványosabb (a videó formájában bemutatott Huxley mellett) a **SUN** volt, amely egy technofantasy világban játszódott. Nekünk ugyan nem jött be az egyszerű játékmenet (klikkeltünk az orkokra, mire karakterünk lelőtte őket pisztolyával), de a koreaiak odavoltak érte.

A THQ nagy hírverést csapott a **MotoGP 3** körül, minden nap egy laptopot adtak a leggyorsabb versenyzőnek. Sajnos ez azt jelentette, hogy csak egy pálya, mégpedig Jerez volt kipróbálható, a városi helyszíneket nem láttuk.

A tavalyi Soldiers: Heroes of World War II folytatását már **Outfront 2** néven mutatták be. Sok dolog megmaradt (közvetlenül is irányíthatjuk egységeinket, minden felrobbantható), és volt néhány újítás is, például a tűz modellezése. Egész mezőket, falvakat égethettünk fel, akadályt állítva így az ellenfél gyalogosai elé.

Rise of LEGENDS

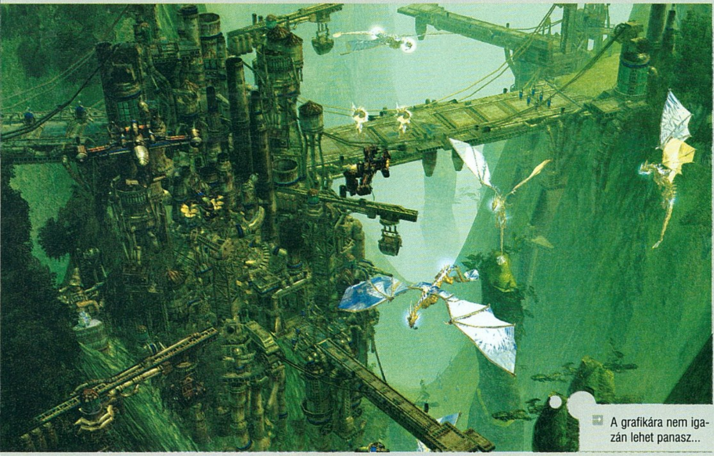
Kiadó › Microsoft
Fejlesztő › Big Huge Games
Megj. › 2006. második negyedév
Értékelés ›

Az utóbbi évek legnépszerűbb stratégiai játéka a szerkesztőségben valószínűleg a Rise of Nations volt, ezért aztán hatalmas lelkesedéssel vetettük magunkat a folytatásnak nem igazán nevezhető (megnyugtattak, lesz majd igazi Rise of Nations 2 is, csak várjunk néhány évet...) Rise of Legendsre.

Első pillantásra a Legends semmiben nem emlékeztetett a Rise of Nationsre: égig érő, arabos stílusú tornyok körül, a sivatagban folytak a harcok, amelyben üvegsárkányok és mechanikus lépegetők csaptak össze (előbbi igazán eredeti módon támad: kitárt szárnyai nagyítóként fókuszálják a Nap sugarait, így éget meg minden földi egységet). Paul Staphanouk, a Big Huge Games vezető designere azonban hamar elmagyarázott mindent: a játékmenet nagyon hasonlít a fantasztikus elődre, épp csak a körítést cserélték le teljesen.

A történelmi országok, birodalmak helyett ezúttal négy fantáziaszülte néppel vághatunk neki a küzdelmeknek, melyek közül egyelőre kettőt fedtek fel: a Leonardo találmányai által ihletett, mechanikus lényekre támaszkodó Vinciket és az Aladdin-féle arab világ által inspirált, dzsinnekkel és homokszellemekkel rendelkező Alimokat. Eltűnt a rengeteg nyersanyag, ezúttal csak kettőre (a kereskedelemmel megszerezhető aranyra, és a bányászható timóniumra) lesz szükségünk. Megmaradtak viszont a külvilágban levő, bónuszokat adó helyszínek (ezúttal semleges erők védelme alatt, hogy ne lehessen az első percekben elfoglalni őket), és továbbra is szerepelnek az országhatárok, melyeken kívül egységeink folyamatosan sérülnek. Szintén ismerős lehet mindenkinek a kutatás rendszere, ahol külön fejlődhetünk a tudományok, a városépítés, a katonaság, illetve a kereskedelem terén.

Azonban nem csak az új környezet, az új népek jelentik változást, itt-ott a játékmenet is fejlődött. Nem lesz többé kismillió épületünk: ezentúl ugyanis a központi tornyuk mellé különböző kerületeket építhetünk, melyek bónuszokat, gyártható egységeket, kutatási opciókat adnak. Szintén fontos újítás, hogy négy téren nyújtott jó teljesítménnyel (például timóniumgyűjtéssel vagy kutatással) dominanciapontokat szerezhetünk, melyeket aztán a népünkre jellemző, erős speciális képességekre válthatunk be. No és persze ott van a grafika, ami élőben talán még szebb, mint a képeken! Noha Sasa más véleményen van, nekem a Rise of Legends jobban tetszett, mint az Age of Empires 3!



A grafikára nem igazán lehet panasz...

ROME TOTAL WAR Barbarian Invasion

Fejlesztő › Creative Assembly **Kiadó** › Sega **Megjelenés** › 2005. harmadik negyedév **Értékelés** › 5/5

A tavalyi év legjobb stratégiai játékának idén megérkezik az első hivatalos küldetéslemeze (ez már a Segától), a Barbarian Invasion, amely a történelem egyik legsötétebb időszakát, a gigászi, ám elerőtlenedett Római Birodalom bukását dolgozza fel. A már megszokott látványos grafikát és a minden hasonló játéknál mélyebb stratégiai rendszert felvonultató Barbarian Invasion húsznál is több új épületet, és egy teljesen új fejlődési rendszert kapott. A készítők azonban mégsem erre, hanem a grandiózus méretű és hangulatú éjszakai csatákra voltak a legbüszkébbek (az E3-on is egy ilyen volt játszható), amelyek hangulatához foghatóval eddig egyetlen stratégiai játékban sem találkozhattunk. Csak jönne már... Augusztusig kell kibírnunk nélküle!

Róma védelme lesz a legfontosabb feladatunk

Age of EMPIRES 3

Fejlesztő > Ensemble **Kiadó** > Microsoft **Megjelenés** > 2005. negyedik negyedév **Értékelés** > 5/5

Az előzetes képek alapján mindannyiunk számára egyértelmű volt, hogy az Age of Empires 3 a valaha készült legszebb RTS lesz, ahogy abban is, hogy az Ensemble Studios szakemberei a játékmenet tekintetében sem hagyják cserben a játékost. A hat gépen bemutatott demó alapján megbizonyosodhattunk arról, hogy az új Empires tényleg bombasztikusan néz ki, és hogy a játékba épített fizika nagyszerűen megállja a helyét. A demó igazi érdekességét ezek mellett az AoE 3 újításai okozták. A folyókon áthaladó katonák a sodrásnak köszönhetően érezhetően lelassultak és irányt váltottak, a havas pályán hagyott nyomainkra azonnal felfigyeltek az ellenséges erők, a mocsaras vidékig visszavert ellenfelek pedig végérvényesen beragadtak az iszapba, így játszi könnyedséggel végezhettük ki őket. Az Empires 3 tehát maximálisan megfelelt az elvárásainknak, sőt sok esetben fel is múlta azokat!

Az indiánok igen fontos szerepet kapnak az Age 3-ban

RISE & FALL Civilizations at War

Fejlesztő > Stainless Steel **Kiadó** > Midway **Megjelenés** > 2005. negyedik negyedév **Értékelés** > 4/5

Alapvetően a Rise & Fall egy standard stratégiai játék: nyersanyagot gyűjtögetünk, várost építünk, katonák százait nyomjuk ki a barakkból, és azzal lerohanjuk az ellenfelet. A programot bemutató fejlesztő két olyan jellegzetességet mutatott be, amelyek kiemelhetik a többi hasonló játék közül a Civilizations at Wart. Az első a tengeri hadviselés fontossága: több tucat eltérő hajón suhanhatunk harcba, amelyeken akár építkezhetünk is. Nem csak más ladikok ellen csatázhatunk így, de partmenti városokat is megostromolhatunk; csak arra vigyázzunk, hogy elkerüljük azok védelmi fegyvereit…

A másik egyedi vonása a játéknak, hogy sok gyilkolás után átvehetjük az amúgy is erős hősök fölött a közvetlen irányítást. Igaz, akciójátéknak szégyenletesen gyenge lenne, de hát itt ez csak egy bónusz – lehet ütni, íjazni, védekezni és létrán mászni, mindezt egy követős kamera segítségével. Érdekes volt „belülről" irtani a ránk törő seregeket, de az AoE 3 jobban megfogott minket…

ALAN WAKE

Kiadó › ?
Fejlesztő › Remedy
Megjelenés › ?
Értékelés › ■■■■■

A napszakok váltakozása alapvetően változtatja meg a táj hangulatát

A Max Payne készítői már az E3 előtt kiszivárogtatták az első képeket készülő játékukról, az Alan Wake-ről, amely láttán azonnal kiderült, hogy valami egészen elképesztően fog kinézni. Az ATI standján bemutatott real-time prezentációtól azonban a korábban látottak után is elállt a szavunk!

Az Alan Wake grafikus motorja szinte teljesen reálisan szimulálja a való életet! Ha felkerekedik a szél, az belekapva az avarba, levelek százait repíti a magasba. A napszakok folyamatos változását valós időben követő árnyékok tökéletesen élethűen kúsznak végig a tájon. Az erdő fái, az utcákon heverő tereptárgyak, az épületek, a játszótér libikókája mind-mind árnyékot vetnek a környezetükre, miközben a lenyugvó nap színarany csillogással borítja be a tájat. A látottak szavakkal egyszerűen leírhatatlanok, és a fejlesztőktől kapott képek sem képesek átadni azt a hangulatot, amit ez a már-már valós világ áraszt magából. Az Alan Wake világa végre tényleg él, végre tényleg ott érezzük magunkat a virtuális valóságban! Az élővilág és a napszakok szimulálása mellett természetesen nagy hangsúlyt kapott a fizika is, amely napjaink legkedveltebb motorjára, a Havokra támaszkodik. Ennek köszönhetően a pályán lévő összes tereptárgy, eszköz és jármű engedelmeskedik a fizika törvényszerűségeinek. A fizika és a környezet együttes hatásának érzékeltetésére a remedys srác beült Wake terepjárójába és több kilométeren keresztül autózott át a városból a sziget másik végén lévő világítótoronyba (töltögetés nélkül!), miközben szép lassan lement a nap és felkerekedett a szél. Kocsink a nagyobb kanyarokban meg megcsúszott, majd az est beálltával felkapcsolódtak a fényszórói, melynek sugarait meg-megtörte néhány szélfútta falevél...

„ A grafika, az időjárási elemek és a fizika csodálatos lesz - viszont magából a játékból semmit nem lehetett látni ”

Az Alan Wake a készítők állítása szerint pszichothriller lesz, amely egy Twin Peaksre emlékeztető városba vezet minket, ahol különös dolgok történnek. A kalandelemek mellett a John Woo filmjeire hajazó, elképesztően látványos akciójeleneteket is ígértek, ám ezekből a program jelenlegi állapotából fakadóan semmit sem tudtak megmutatni. Egyelőre mindössze ennyit lehet tudni, de ha a játékmenet csak feleolyan jó lesz, mint a képernyőn látottak, már minden idők egyik legjobb játékával lesz dolgunk!

HITMAN Blood Money

Fejlesztő > IO Interactive **Kiadó** > Eidos
Megjelenés > 2005. harmadik negyedév
Értékelés > 3/5

A 47-es kódnevű bérgyilkos kalandjainak legújabb epizódjához érkezett. A Blood Money játszható demója sajnos szinte semmi újdonságot sem volt képes felmutatni (ugyanolyan sablonos küldetésekkel, gyenge AI-val, és bután festő rongybaba-effektussal találkoztunk a pályákon, mint az előző részben) így egyedül az egy fokkal szebb grafikai megoldásokon időztünk el picit. A teljes ráncfelvarráson átesett grafikus motor azonban nem volt képes felvenni a versenyt riválisaival szemben – félő, hogy a játék megjelenésekor az érdektelenség tengerébe fullad majd. A játék mellett álló IO-s srác szerint gőzerővel dolgoznak a kooperatív játékmódon is, ám hogy az végül kész lesz-e a játék megjelenéséig, arról nem sok biztatót tudott mondani. Mindenesetre reménykedjünk, abból baj nem lehet.

> **E3 apró**

A LucasArts büszkén jelentette be, hogy már készül a következő **Indiana Jones**-játék. Kis szépséghiba, hogy nem sietik el a dolgot, a megjelenés 2007 közepe táján, a negyedik Indy-filmmel egyidőben esedékes...

Előző számunkban Stöki a fejlesztők főhadiszállásán próbálhatta ki a **Black & White 2**-t, és Mr. Molyneux nem hazudott: tényleg többet láthatott, mint az E3-ra látogatók. A rövid demóban lényegében azt mondták el, amit egy hónapja elolvashattál nálunk is; mindössze azt az apróságot tudtuk meg pluszként, hogy katonáink neveit a levelezőprogramunk email-listájából szedi ki a program.

Az Atari mindenkit boldoggá téve bejelentette, hogy már készült a **Driver 4**, melyben New York utcáin száguldozhatunk. Hurrá.

DUNGEON Siege 2

Fejlesztő > Gas Powered Games **Kiadó** > Microsoft
Megjelenés > 2005. harmadik negyedév **Értékelés** > 4/5

Chris Taylor Diablo-gyilkosnak kikiáltott hanck-'n'slash RPG-jét immár másodszor csodálhattuk meg a Microsoft standján, ám úgy tűnik, a Dungeon Siege 2 végre a fejlesztés végső szakaszába ért. A mára már kicsit kopottas grafikával rendelkező akció-RPG azonban mit sem vesztett játékmenetbeli fényéből. A kiváló mesterséges intelligenciával felvértezett játékban négyfős csapattal vághattam neki az ismeretlennek, és kaszabolhattam halálra az ellenfeleket. A szörnyek tényleg eszesek: vert helyzetben visszahúzódtak, előnyös helyzetben megpróbáltak mögém kerülni és kiiktatni az általuk vélt leggyengébb láncszemet a csapatomból. A külső és belső terek káprázatos repertoárját bemutató játék a készítők ígérete szerint még idén elkészül, és reményeink szerint kooperatív módja nagy közönségkedvenc lesz.

DUNGEONS & DRAGONS ONLINE Stormreach

Fejlesztő > Turbine **Kiadó** > Atari **Megjelenés** > 2005. negyedik negyedév **Értékelés** > 5/5

Lassanként megindul a D&D Online bővebb bétatesztje, így aztán egy egész jó állapotú demót sikerült kipróbálnunk. Sajnálatos módon az egyetlen rendelkezésre álló karakter egy 10. szintű pap volt, akinek ráadásul parti nélkül kellett végrehajtania küldetését. A játéktér egyébként szinte csak egyetlen városból áll, az azon kívüli helyszínekre, barlangokba a játék az adott küldetés felvétele után azonnal elteleportál. A játékmenetben sok olyan dolgot láttunk, amit online játékok nem igazán használtak ki eddig: az árnyékokban tényleg elrejtőzhetünk, az ajtókat nem csak be- és feltörni lehet, de akár el is égethetjük, a fizikát kihasználva egész bonyolult csapdákat is építhetünk.

Az azonban furcsa volt, hogy xp-t és kincset kizárólag a küldetés megoldásáért kapunk, így gazdaságosabbnak tűnt elkerülni a szörnyeket, mint leküzdeni őket...

A Monsters Manualok teljes legénysége leölhető

GEARS of War

Fejlesztő > Epic **Kiadó** > Microsoft
Megjelenés > ? **Értékelés** > 5/5

A Gears of War az lehet az Xbox 360-nak, mint ami a Halo volt az első Microsoft-konzolnak: egy mindenkit elvarázsoló, fantasztikus játék, amelynek hatására milliók veszik majd meg a gépet.

A Cliff Blezinski által vezetett fejlesztők egy sztoriközpontú akciójátékon dolgoznak (a kamera közvetlenül a karakterünk feje mellett van, a fejlesztők second person shooternek nevezték el ezt a megoldást), immár négy éve – igaz, ebben benne volt egy teljes átalakítás, amikor átálltak az Unreal 3.0 motorra. Egy Sera nevű bolygón járunk, amelyet a Locust nevű idegen faj támadott meg. Ezek a lények a föld alatt élnek, így képesek szinte bárhol megjelenni – a meglepetésszerűen támadó, rendkívül intelligens lények lesznek a játék középpontjában. Mint azt CliffyB elmondta, a játékot úgy tervezték meg, hogy legalább tízpercenként legyen benne valami új, megdöbbentően fantasztikus momentum – így akarják elérni, hogy szinte lehetetlen legyen letenni. A csak a fejlesztők által irányítható demóban is volt erre példa: egy nagy nehezen megnyert csata végén elkezdett remegni a föld, és megjelent az egyik legfélelmetesebb Locust lény: egy tíz méter magas, rakétavetőkkel felszerelt monstrum (sajnos vele már nem harcoltak).

A Gears of War nem „rambózós" játék lesz, sokat kell majd taktikáznunk, fedezéket keresnünk. Karakterünk automatikusan lehúzódik, ha fedezéket talál, legyen az egy romos fal, autó vagy egyszerűen egy asztal. A rejtekek kihasználása nélkül nem juthatunk sokáig – ráadásul a fedezékek sem tartanak örökké, még az épületeket is le lehet dönteni; akár egyetlen gránáttal, akár néhány ezer gépfegyver-lövedékkel.

Ugyan a kiállított verzióban még nem szerepeltek, de a végleges játékban lesz sokféle használható jármű, brutális közelharci támadások, no és ami a legjobb: kooperatív mód. Persze ezektől még lehetne közepes játék is a Gears of War – viszont a minden korábbi próbálkozást felülmúlóan intenzív harcok és a sosemlátott grafika meggyőztek minket arról, hogy ez valami zseniális dolog lesz. Először Xbox 360-ra érkezik, de mind a Microsoft, mind az Epic megerősítette, hogy készül a PC-s verzió is – de erre mi 2007-nél előbb nem számítunk.

A játékban végig túlerő ellen fogunk küzdeni

UNREAL Tournament 2007

Fejlesztő , Epic **Kiadó** > Midway > **Megj.** > 2006. második fele **Értékelés** > 5/5

Az UT 2007 egy tízperces bemutatóval szerepelt a kiállításon. Ennek első harmada bemutatta az eddigi Unreal-játékokat – egészen megdöbbentő volt, hogy mai szemmel nézve milyen csúnya is az eredeti, már több, mint hét éves Unreal...

A második szakasz már érdekesebb volt, hiszen itt Malcolm vezette körbe az érdeklődőket a magángyűjteményében. Láttuk az új rakétavetőt és a szintén megújult flak cannont, no meg a felújított tankot és a pengékkel felszerelt Scorpion terepjárót. Még folytatódott volna a tárlatvezetés, ám megszólaltak a riasztók, és Malcolm harcba indult – vagyis James Brown designer bemutatta, milyen is lesz az új UT. Egy városi pályán harcolt, legfőképpen tankban üldögélve, illetve rakétavetővel lövöldözve. A pálya az egyjátékos-módból származott, így rengeteg scriptelt jelenet volt megfigyelhető, de ez egyáltalán nem ártott a játéknak. Ezen felül túl sokat nem tudtunk meg azon kívül, hogy az Unreal Engine 3 egész jól fut egy mai gépen is, és hogy tényleg olyan szép mozgásban is, mint a képeken – mindenesetre most már teljesen biztosak vagyunk benne, hogy az UT 2007 sem fog csalódást okozni.

TIM SWEENEY interjú

amikor eljött az ideje a Tim Sweeneyvel megbeszélt találkozónak, kicsit megijedtünk, mert a programozózseniről sem a Midwaynél, sem az UT 2007-hez készült moziban nem tudtak semmit. Már éppen készültünk elszontyolodni, amikor feltűnt egy csontsovány, rémületesen sápadt, vastag szemüveget viselő fickó, Unreal Tournament-pólóban, és mosolyogva bemutatkozott – ő volt az Epic vezető programozója. Ezt követően nem csak fél órán át faggathattuk, de még az UT-terembe is soron kívül bevitt minket.

PC Guru: Hello, köszönjük a lehetőséget Tim! Miről beszélhetünk – csak az Unreal Tournamentről?
Tim Sweeney: Nem, bármiről. Csak azt ne kérjétek, hogy megmondjam, hogy a PlayStation 3 vagy az Xbox 360 az erősebb. [nevet]

PC Guru: Oké, akkor kezdjük az Unreal Engine 3-mal! Mikor kezdtétek el fejleszteni, és minek köszönhető az elsöprő sikere?
Tim Sweeney: A motor vázán két és fél éve kezdtem dolgozgatni, de persze már előtte is gondolkodtam egyes megoldásokon. Igazán komolyan másfél éve indult be a dolog, akkor csatlakozott a többi programozó, és körülbelül tíz hónapja lehetett belekezdeni a konkrét játékprogramozásba, akkor lett nagyjából kész az engine. Persze a fejlesztést nem hagyjuk abba, folyamatosan gyorsítjuk, finomítjuk a programot, bőszen irtjuk a bugokat. A siker oka egyértelműen az, hogy meghoztuk azt a döntést, hogy kizárólag DirectX 9-re fejlesztünk. Ez két éve még öngyilkosságnak tűnhetett, de mostanra bebizonyosodott, hogy igazunk volt. Vagy legalábbis mázlink... Azt ugyanis nem tudhattuk, hogy a PS3-nál a Sony is OpenGL-t fog használni, és nVidia videokártyát – a Microsoftban bíztunk, de a Sony döntése nagyon kellemes meglepetés volt.

PC Guru: Mit gondolsz a Doom 3 és a Source motorról?
Tim Sweeney: Mindkettő igen jó engine, tele jó megoldásokkal! Azonban úgy gondolom, hogy ezek egy korábbi generációhoz tartoznak. Azon túl, hogy még DX7-es kártyákon is futnak, ezt bizonyítja az is, hogy mindkettőt – még ha kisebb megkötésekkel is – átírták Xboxra. Mi teljesen más koncepcióval dolgoztunk, és az, hogy az E3-on több játék fut az új Unreal motorral, mint Doom 3-at és Source-ot használó összesen, azt jelenti, hogy sokaknak tetszik ez a megközelítés.

PC Guru: Ha már itt tartunk, melyik játék tetszett legjobban az E3-on?
Tim Sweeney: Nagyon tetszett a Prey, és az Age of Empires is gyönyörű. Az is elképesztő, amit a remedys srácok összehoztak az Alan Wake-ben. Az árnyékok és az időjárás effektjei nagyon szépek! Az új Unreal motort rengeteg játék használja, legalább 25, de persze csak azokról beszélhetek, amelyek kint vannak a kiállításon. A Huxleyt láttátok már?

PC Guru: Persze! A játék technikailag nagyon szép, de a designnal vannak problémáink. A Frame City Killer [a Namco Xbox 360-as játéka] viszont még csúnya is...
Tim Sweeney: Na igen, ezekről már nem mi tehetünk. [nevet] Úgy gondolom, nekünk kitűnő ízléssel megáldott grafikusaink vannak, és nem lesz ilyen gondunk.

PC Guru: Mit tudsz mondani a két kiállított játékokról? Megjelenés, platformok, bármi más?
Tim Sweeney: A Gears of War Cliff Bleszinski gyermeke, Xbox 360-ra készül elsődlegesen, de később lesz PC-s verzió is. Jövő márciusban jelenik meg a Microsoft gépére, és reményeink szerint hatalmas siker lesz – jelenleg épp a négyfős online kooperatív módot próbáljuk beépíteni. Az Unreal Tournament 2007 a sorozat továbbfejlesztése, itt egyelőre a PC-s verzióra koncentrálunk, de mivel két hónapja vannak PlayStation 3-as fejlesztőgépeink, arra is elkészül, és egyszerre fognak megjelenni, valamikor 2006 közepén.

Kis segítség: a sápadt, csontsovány fickó Tim Sweeney

PC Guru: Köszönjük az interjút!
Tim Sweeney: Várjatok már, még semmi igazán szaftosat nem kérdeztetek! Komolyan: bármire válaszolok!

PC Guru: Oké! Melyik az erősebb, és mennyivel: az Xbox 360 vagy a PS3? Már azt is rebesgették, hogy a PS3 az X360 tudásának tízszeresét tudja.
Tim Sweeney: Hát ez szerintem csak valami Sony-s marketingszöveg lehet. Mindkét gép nagyon erős, ráadásul a fejlesztőgépek egyelőre igen koraiak, még a Microsoftnál is. Pontosan egyelőre nem lehet megmondani, de számomra úgy tűnt, hogy nagyjából hasonlóan erősek lesznek. Lehet, hogy az egyik erősebb lesz ebben-abban, de a tízszeres különbség nonszensz.

PC Guru: A Sony azt állította, hogy a PS3-as videók közül mindegyik real-time volt – de ezt nehezünkre esik elhinni. Erről tudsz valamit mondani?
Tim Sweeney: Volt egy boxjáték, ami ingame volt bemutatva [a Fight Night Round 3 az EA-tól], plusz a mi UT 2007 demónk. A többi nem volt az.

PC Guru: Milyen lesz a BioWare UE 3.0-s játéka?
Tim Sweeney: [nevet] Biztosan jó, ők nem szoktak hibázni! Egyébként nem tudok róla semmit. Vannak olyan fejlesztők, akik megmutatják, hogy min dolgoznak, akár el is hozzák hozzánk a játékaikat, de a BioWare nem ilyen.

PC Guru: Miért a Midwayhez mentetek, miért nem valamelyik nagyobb kiadóhoz? Mondjuk az Activisionhöz, az id mellé...
Tim Sweeney: Számunkra nagyon fontos a teljes szabadság, minden téren. Egy Electronic Artsnál például erre nem lenne lehetőségünk. Az Activision meg... túl sok nagy csapatuk van, nem akartunk mi lenni a sokadik stúdió. A Midway jó ajánlatott lett, ráadásul értenek a marketinghez is, hiszen itt is külön termünk van, meg rengeteg óriásplakátunk.

PC Guru: Végül: mit gondolsz a Duke 4everről?
Tim Sweeney: [nevet] Igazából nem tudok erről sem semmit. Az Unreal Engine 2.5-öt használják, de ahogy hallottam, már annyira átalakították, hogy talán én sem ismernék rá. Reméljük jó játék lesz!

STALKER Shadow of Chernobyl

Kiadó > THQ
Fejlesztő > GSC GameWorld
Megjelenés > Állítólag idén...
Értékelés >

a lassan a Duken Nukem Foreverrel vetekedő módon készülő „ukrán csoda" a tavalyi évvel ellentétben idén csak zárt ajtók mögött volt felfedezhető, kipróbálható. Sam Forrest, a THQ marketingese végigvezetve a standon megkérdezte, hogy láttam-e tavaly a játékot – mert ha igen, akkor időpocsékolás lenne megint belépni a szentélybe... Én azonban saját szememmel akartam meggyőződni a fejlesztés jelenlegi állapotáról. Samnek igaza volt: a demonstráció szinte szó szerint megegyezett a tavaly látottakkal! Egy elképesztően látványos pályán egyedül rohangáló főszereplővel és néhány rusnya mutánssal, valamint egy aránylag jól belőtt fizikai rendszerrel találkozhattunk, de magáról a játékmenetről idén sem tudtak megmutatni egyetlen képkockát sem. A bemutató végén még kipróbálhattuk volna a STALKER tavaly bemutatott multiplayer pályáját, ám úgy éreztük, hogy erre már végképp nincs értelme időt pazarolni. A játék tehát készülget, még mindig látványos, még mindig lehet belőle nagy durranás, de a látottak alapján úgy tűnik, idén sem fog megjelenni, hiába állítja ezt a hivatalos sajtóközlemény...

Hiába az újonnan kiadott képek, kiállítva a tavalyi verzió volt

GEORGE ROMERO'S City of the Dead

Fejl. > Kuju **Kiadó** > Hip Games **Megj.** > 2006. második negyedév **Értékelés** > 4/5

az Élőholtak éjszakája című klasszikus George A. Romero-féle horrorfilm adaptációjának E3-as bemutatója igencsak félelmetesre sikeredett. Az American McGee bábáskodása mellett készülő játék igazi horroropera, amelyben a világ összes fegyverével (a baseball ütőtől kezdve az Uzin át a láncfűrészig) vehetjük fel harcot az életünkre törő zombikkal. A 16 küldetésből álló játékban a Serious Samhez hasonló eszement lövöldözésben lesz részünk, amely meglepően szórakoztatóra sikeredett (mindenképpen jobbra, mint amilyen a SS2 volt). A halálhörgések közepette érkező félarcú teremtményekbe élvezettel pumpáltuk az ólmot, vágtuk őket ketté és égettük őket porrá. A hatalmas hentelésben még az sem zavart, hogy a játék látványvilágában messze elmarad a mai elvárásoktól.

Még a grafikusokat is felfalták a zombik

MAGE Knight Apocalyse

Fejlesztő > InterServ
Kiadó > Namco
Megjelenés > 2006. második negyedév
Értékelés > 3/5

a MKA egy jobbféle Diablo-klón: öt karakter közül választhatunk, melyek közül nekünk a kipróbálás alkalmával a szexi vámpírlányka jutott. Hat világban, egyenként öt pályán verekedhetjük végig magunkat, akár négyen is. Igencsak megütköztünk azon, hogy szintlépés nem lesz, ehelyett képességeink a hasz-

nálattól fejlődnek. Mi például a kardunkat használva nyertünk el egyre újabb kombókat, speciális támadásokat. Minden karakternek legalább három ilyen képességfája lesz, de a fejlesztő szerint ezek annyi lehetőséget adnak, hogy egy végigjátszás alatt legfeljebb kettőt tudunk majd kifejleszteni.

VANGUARD Saga of Heroes

Fejlesztő > Sigil **Kiadó** > Microsoft **Megjelenés** > ? **Értékelés** > 2/5

Mivel a Sigil főleg az első EverQuest alkotóiból áll, nagy várakozásokkal közelítettük meg a Vanguard standját. Sajnos nagyot csalódtunk, pedig kétszer is próbálkoztunk... Először az állítólag külön aljátéknak is beillő tárgykészítést akarták bemutatni, de amikor még öt perc után is fát vágtunk, úgy döntöttünk, hogy majd később viszszajövünk. Másnap már megnézhettük a harcot is (a fejlesztők játszottak mind a hat gépen...). Igaz, ez nem volt olyan örömteli, mert hiába a millió forintos Alienware PC-k, a játék olyan borzalmasan szaggatott, hogy belefájdult a szemünk. Ráadásul elképesztően bonyolult rendszert használ a Vanguard, amellyel elvileg kitalálhatjuk, hogy ellenfelünk mire készül; ez olyannyira nem volt világos, hogy nemcsakhogy mi nem fogtuk fel teljesen, de még a játék fejlesztője is belezavarodott, és inkább csatabárddal vágott rendet a sok bumpmap miatt műanyagszerű pókok között. World of Warcraft, megyek haza!

Ne higgyetek a látszatnak, a játék a favágásról szól!

Tom Clancy's GHOST RECON 3

Fejlesztő > Ubi Montreal **Kiadó** > Ubisoft
Megjelenés > 2005. negyedik negyedév **Értékelés** > 5/5

Előző hónapban nem írhattuk le, hogy a Ghost Recon 3 elképesztően durva játék lesz, így ezt most kell megtennünk. Igaz, ezt a következtetést az Xbox 360-as verzió alapján vontuk le, de a gyengébb grafikát leszámítva ugyanarra számíthatunk PC-n is: a közeljövő high-tech katonáinak bőrébe bújva kell rendet tennünk a gyönyörűen lemodellezett Mexikóvárosban. Munkánkat az IWS nevű kommunikációs rendszer segíti, amely kijelöli az ellenfeleket, állandóan mutatja embereink állapotát, a kiválasztott beosztott sisakkamerájának képét, de még légi támogatást és pilóta nélküli felderítőgépeket is rendelhetünk a segítségével (mindez egyébként tényleg működik, élőben, tömegesen 2012-ben vezetik be a rendszert).

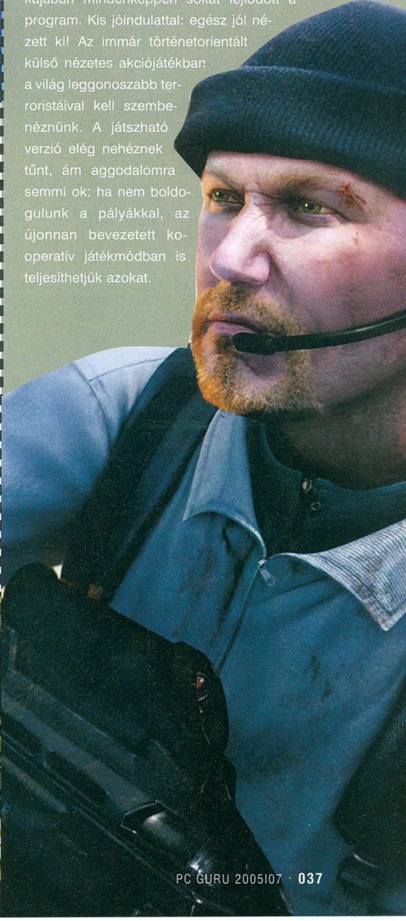
Fegyverként természetesen elsősorban az OICW szolgál, no meg néhány, jelenleg tesztelés alatt álló mesterlövészpuska és rakétavető.

A videók alapján az AI pazarnak ígérkezik

CONFLICT Global Terror

Fejlesztő > Pivotal
Kiadó > 2K Games
Megjelenés > 2005. harmadik negyedév
Értékelés > 3/5

A Conflict sorozat a témaválasztásaiból adódóan az elmúlt évek sikerjátékai közé küzdötte fel magát – annak ellenére, hogy játékmenetében és képi világában sem tudta igazán felvenni a versenyt konkurenseivel szemben. A Global Terrorral azonban fordul a kocka, ugyanis – ha játékmenetében nem is – grafikájában mindenképpen sokat fejlődött a program. Kis jóindulattal: egész jól nézett ki! Az immár történetorientált külső nézetes akciójátékban a világ leggonoszabb terroristáival kell szembenéznünk. A játszható verzió elég nehéznek tűnt, ám aggodalomra semmi ok: ha nem boldogulunk a pályákkal, az újonnan bevezetett kooperatív játékmódban is teljesíthetjük azokat.



The Elder Scrolls IV
OBLIVION

Kiadó > Bethesda
Fejlesztő > 2K Games
Megjelenés > 2006. első negyedév
Értékelés > 5/5

doom 3, Source vagy éppen Unreal Engine 3? Ugyan már... Nem tudom, a Bethesdánál kik dolgoznak, de ezek az ismeretlen zsenik olyan látványos játékot hoztak létre, hogy mindenki lepadlózott, aki csak látta!

A Todd Howard – a játék producere – által tartott közel fél órás bemutató a játék legelejével kezdődött, ahol egyelőre névtelen hősünk egy börtönben csücsül. Amíg meg nem látogatott minket (pontosabban a cellában levő titkos ajtót) a király, bőven volt idő megcsodálni az elképesztő grafikát, illetve fizikát. Minden egyes kődarab fantasztikusan kidolgozott; a megpiszkált láncok nem elég, hogy valósághűen ingáznak a levegőben, de az árnyékuk is felülmúl minden eddig látottat. A következő döbbenethullám a megjelenő karakterek arcvonásai, mimikái láttán ért minket – ráadásul a királyt maga Patrick Sewart (a Star Trek Picard kapitánya) szólaltatta meg.

A következő mentett állás már a fantasztikus erdőbe vitt minket, ahol megtudtuk, hogy Tamriel világa kilenc nagyvárost és tucatnyi kisebb települést, valamint 200 részletesen kidolgozott labirintust (illetve barlangot, romvárat, bányát...) tartalmaz, az ezek közti közlekedést pedig egy iránytű, valamint az igazán lusták kedvéért egy teleportrendszer segíti. Itt nézhettük meg az új harcrendszert is, amely lényegesen életszerűbb volt, mint a Morrowindben szereplő; a gyors, brutális összecsapás után már foszthattuk is ki a ránk támadó útonállót. Ezt követően egy labirintust nézhettünk meg, ahol Indy Jones-szerű csapdákat kerülgethettünk, illetve ezekbe csalhattuk bele a buta csontvázakat.

Ezt követte a Radiant AI nevű mesterséges intelligencia-rendszer bemutatása, méghozzá egy igen vicces jeleneten keresztül. A bemutató célja az volt, hogy kiderüljön: a világ minden szereplője ugyanazokkal a tulajdonságokkal, varázslatokkal rendelkezhet, mint mi – ráadásul saját egyéniségük is van. Egy nő lakásában (külön kiemelték: szex nem lesz!) nézelődtünk éppen, amikor az megetette a kutyáját. Mivel ettől megugrottak az eb statisztikái, gyorsan kezdett el rohangálni – ezt pedig az olvasni akaró nő nem bírta, és egy varázslattal megbénította kis kedvencét. Amikor ennek a hatása elmúlt, a kutya tovább rohangált, olyan vadult, hogy levert egy üveget az asztalról; ennek jutalma már egy tűzgolyó volt. Mindent egybevetve az Oblivion az év egyik legjobb játékának ígérkezik, csak azt sajnáltuk, hogy a Bethesda semmit nem árult el a másik játékukról, a Fallout 3-ról...

Morrowind-játékosok, a 400. játékóra után

E3 apró

Az EA bemutatta a Sims 2 második kiegészítőjét, a **Nightlife**-ot is. Amit ígértek (lásd előző számunkat), azt hozták is, így tengernyi szórakozóhelyen lehet flörtölni, partizni. Egy újdonságot tudtunk meg: lehet autót venni, így nem kell várni reggel a taxira.

Az Activision harmadik Marvel-licences játéka a **Fantastic 4** volt, ami meglepően jó lett. A grafika helyenként igen szép volt, és az akciót is könnyen irányítottuk.

E3 számokban

Az idén tizenegyedik alkalommal (kilencedszer tartották Los Angelesben) megrendezett Electronic Entertainment Expo minden idők legnagyobb játékshow-ja volt.

A több mint 50 000 m^2-en megrendezett kiállításon 400 cég jelent meg, és összesen 5000 PC-s, konzolos és mobilra készült játékot mutattak be – ezek közül mintegy ezret itt láthatott először a közönség.

A kiállítótéren mozgósított anyag menynyisége is a rekordok könyvébe illik: 5700 monitort és tévét kapcsoltak be, a standok tömege 770 tonnát nyomott, hat kilométer tápkábelt, és 322 kilométer egyéb kábelt használtak fel az esemény során.

Hogy miből fizetik ezeket a hatalmas kiadásokat a cégek? Hát abból a 28 milliárd dollárból, amit a játékipar termelt a tavalyi év során...

SERIOUS Sam 2

Fejlesztő › Croteam **Kiadó** › 2K Games **Megjelenés** › 2005. harmadik negyedév **Értékelés** › 1/5

Nagy kedvencünk Serious Sam legújabb kalandja hatalmas csalódást okozott... A Croteam legújabb motorja által életre keltett csiricsáré, plasztik világ látványa minden látogató arcára keserű mosolyt csalt. Csakúgy, mint a dübörögve rohamozó bikák bump mappingelt bőre, amitől úgy néztek ki, mint egy összeolvadt nedves barna műanyagdoboz. Az elképesztő mennyiségben felénk tartó ellenfelek, a méteres mordályok és Sam humoros beszólásai sem ültek már úgy, mint régen – így szomorúan kellett konstatálnunk, hogy többszereplős mód ide, kooperatív játékmód oda, a Serious Sam második (vagy tulajdonképpen harmadik) része semmilyen szempontból sem rúghat labdába konkurenseivel szemben. Lehet, hogy a beígért járművezetős részek javítanak valamicskét rajta, de őszintén szólva nem igazán hiszünk benne. Kár érte!

Sam, Sam, csalódnunk kellett benned öreg pajtás...

TABULA Rasa

Fejlesztő › NCSoft **Kiadó** › NCSoft **Megjelenés** › 2006. első negyedév **Értékelés** › 3/5

Tavaly a Richard Garriot (alias Lord British, akit régebben az Ultima-játékok alkotójaként tiszteltünk) által vezetett csapat egy teljesen őrült világban játszódó online RPG-t mutatott be (a kipróbálható karakter egy cyberbárd volt, aki a bendzsójából kivágódó hangjegyekkel támadott). Idén ezzel ellentétben egy standard sci-fi világban játszódott a játék – úgy látszik komolyan veszik a Tabula Rasa címet, és évenként tiszta lappal, elölről kezdik a fejlesztést... Idén a karakterek hatalmas csatapáncélban, lángszóróval, gránátvetővel és lézerágyúval irtották a Bane nevű idegen faj képviselőit. Talán a játék legkülönlegesebb vonása az volt, hogy a játéktéren kis bázisokat foglalhattunk el, melyek aztán különféle bónuszokat biztosítottak, ha a közelükben tartózkodtunk. A harc belső nézetből zajlik, erőteljes célrásegítéssel – az, hogy eltaláljuk-e a befogott lényt, illetve mennyit sebzünk, nem a célzásunkon, hanem a képességeinken múlik. Nekünk a tavalyi, teljesen egyedi designnal és új ötletekkel felvértezett Tabula Rasa sokkal jobban tetszett, de az is biztos, hogy egy ilyen egyszerűbb sci-fi világgal sokkal több embert érhet el a kiadó...

A karakterek designja tavaly sokkal szimpatikusabb volt

NEXTGEN

az idei E3 különleges időszakban zajlott: már lehetett érezni a következő generációs konzolok előszelét, ám a gépek egyelőre csak igen korlátozott formában voltak jelen magán a kiállításon. A fejlesztőkkel beszélve azonban hamar kiderült, hogy egy év múlva már minden másként lesz, hiszen mindegyikük igen lelkesen viszonyult az új masinákhoz. Ahogy közeledik a megjelenés, természetesen be fogunk még számolni részletesebben is e játékgépekről, most első benyomásainkat olvashatjátok a „három királyok" következő alkotásáról.

MICROSOFT Xbox 360

a rengeteg pletyka ezúttal igaznak bizonyult: a Microsoft tényleg le akarja rövidíteni a tradicionálisan ötéves konzol-élettartamot, és a második generációs Xboxot még idén kiszállítják a boltokba (a jelenlegi tervek szerint Európában is). Az árat és a megjelenéskor kapható játékok pontos listáját ugyan csak augusztusban ismerhetjük meg, de e két részleten kívül nem sok minden maradt titokban az új gépről.

Az Xbox 360 (a név a marketingesek szerint arra utal, hogy a gépből áradó audiovizuális élmények körbeveszik a játékost, aki így a szórakoztatás középpontjává válik. Na ja...) felépítésében radikálisan különbözik az első gép majdnem bolti PC-s alkatrészekből összeállított megoldásától. Biztosra veszem, hogy néhány hónapon belül olvashatok majd nagyobb, kimerítő részletességű cikket a hardverrovatban erről, úgyhogy itt most csak annyit említenénk meg, hogy az X360 bődületesen erős. Az E3-on kiállított játékok egyelőre az alfa állapotú fejlesztői gépeken futottak, amely a becslések szerint a végleges teljesítmény 30%-át nyújtotta (a legtöbb játék szaggatott is rendesen...), de így is volt néhány megdöbbentően szép játék – és persze volt néhány csalódást okozó is (az X360-as Tony Hawk például).

Dead or Alive 4 és (alul) Project Gotham Racing 3

Xbox 360 vs. PlayStation 3

	Xbox 360	PlayStation 3
Processzor	3.2 GHz G5, 3 maggal	3.2 GHz Cell, 7 maggal
Memória	512 MB GDDR3 + 10 MB EDRAM	256 MB GDDR3 + 256 MB XDR
Videokártya	500 MHz ATI	550 MHz nVidia

Hiába a jó gép, hiába a világ legfantasztikusabb kontrollere, a Microsoft mégsem tudta maradéktalanul elcsábítani az embereket. A legjobb játékokat csak zárt (és ezt ők nagyon komolyan vették, akármilyen trükkel próbálkoztunk, elhajtottak) ajtók mögött mutogatták, a fantasztikusnak ígérkező Project Gotham Racing 3-at pedig még úgy sem. Videók persze futottak, de például az EA-nál több X360-as játék volt játszható, mint a Microsoftnál, ami meglehetősen égő... Vegyük még ehhez hozzá a show-t megelőző, az MTV-n megejtett műsort, ahol először mutatták be a gépet – na ilyen gyenge műsort rég nem láttunk, a fél órában cirka 50 másodperc ingame jelenet volt, a többiben hírességeket mutogattak.

Mindent egybevetve a Microsoft elszalasztotta a lehetőséget, hogy meggyőzze az egész ipart arról, hogy az Xbox 360 tényleg a következő szintet jelenti a szórakoztatásban. Ezzel persze ők is tisztában vannak, és minden MS-fejes a négy évvel korábban látottakra utalt: akkor a fél világ kiröhögte őket, amikor egy 20 fps-sel alig futó, korábbi PC-s FPS-t nevezték meg legfontosabb játékukként. Azt pedig tudjuk, hogy a Halo mire volt képes... A gép megjelenése november tájékán esedékes, addig kiderül, hogy ezúttal is képesek-e hasonló fejlődésre a játékok.

SONY PlayStation 3

alig néhány órával a Microsoft sajtótájékoztatója előtt (és négy nappal a szörnyű MTV-s X360 show után) zajlott le a Sony E3-as eligazítása. Noha a szokásos PowerPoint-áradat ezúttal sem maradt el, a Sony mindenkit meglepett azzal, hogy alig törődtek a PS2-vel és a PSP-vel, sokkal inkább a PS3 körüli csinnadrattával foglalkoztak. Annak ellenére, hogy néhány techdemón kívül szinte semmit nem mutattak, sikerült megsemmisíteniük mindent, amit a Microsoft addig felépített. Marketingből csillagos ötös!

A Killzone 2 videója gyönyörű; nagy kár, hogy nem ingame

Az nVidia által fejlesztett RSX videokártya, valamint az IBM-Sony-Toshiba fejlesztésű Cell processzor képességeit bemutató techdemók után levetítettek néhány játékelőzetest is. A Sony szerint ezek mind valós időben, egy fejlesztői gépen futottak, de rajtuk kívül minden más forrás megerősítette, hogy mindössze két demó – az UT2007 és a Fight Night 3 – volt tényleg realtime, a többi hónapokig tartó renderelés eredménye volt. Ez persze nem jelent semmit, hiszen ettől a végleges gépen még nézhetnek ki közel így a játékok (ilyen minőségű bevilágítás, és ilyen folyamatos animáció még sokáig nem lesz valós időben), mindenesetre ezt követően minden, látványos E3-as előadásnál kihangsúlyozták, hogy „itt tényleg minden valós időben megy".

A legmegdöbbentőbb videó a Killzone 2-é volt, amely egy minden eddiginél intenzívebb sci-fi háborút mutatott be. Sajnálatos módon éppen erről derült ki először, hogy négyhónapos munkával renderelték. A többi videó ennyire ugyan nem volt látványos (szinte minden fejlesztő szerint erősebb kicsit a gép az X360-nál, ám sokkal nehezebb programozni), viszont igen nagy nevek voltak köztük. Így már most készül PS3-ra a Metal Gear Solid 4, a Tekken 6, a Gran Turismo 5 és egy Final Fantasy-játék is. Ennél meggyőzőbb lista nem is szükséges – valószínűleg a Sonyt még a következő hardvergenerációban sem lehet megszorítani, a Microsoft legfeljebb közelebb juthat hozzájuk. A gépet 2006 tavaszára ígérik.

A gép szép, a bumerángszerű kontrollert nem értjük...

NINTENDO Revolution

mindenképpen figyelünk majd arra, hogy a Revolutionön ne legyen túl sok játék egy-egy adott stílusból." „Vetélytársainktól eltérően mi nem hiszünk abban, hogy a nyers erő bármit hozzátehet a játékélményhez." „Az az idő már lejárt, amikor a konzolok teljesítménye számított." Ilyen, és ehhez hasonló kijelentésekkel sokkolta a Nintendo a rajongóit, túl sok részletet azonban nem közöltek arról, hogy miért is lesz a Revolution olyan forradalmi (az indoklás szerint azért nem mutattak belőle semmit, mert félnek attól, hogy ellopják az ötleteiket). A gép formáján kívül csak három tényt ismerhettünk meg a gépről: futnak majd rajta a GameCube-játékok; lesz benne 512 MB flash-memória, ahová a netről – pénzért persze – letölthetünk minden Nintendo-fejlesztésű NES-, SNES- és N64-játékot; valamint egy kiegészítő megvételével DVD-ket is lejátszik. A megjelenés „valamikor 2006-ban" esedékes. Hogy mi lesz a Nintendóval, azt megjósolni lehetetlen, de az biztos, hogy egyetlen fejlesztőt sem találtunk, aki tervezett volna Revolutionre játékot, és még egyetlen fejlesztői készletet sem küldtek ki külsős programozóknak. Talán ennél is vészjóslóbb, hogy minden elemző – önjelölt, avagy professzionális egyaránt – sötéten látja a japán cég helyzetét, legfőképp azért, mert nem akarnak alkalmazkodni a mai kor elvárásaihoz.

Nocsak, egy jól kinéző otthoni Nintendo masina. Mégis vannak csodák!

Peter Jackson's KING KONG

Kiadó > Ubisoft
Fejl. > Ubi France és Ubi Montreal
Megj. > 2005. negyedik negyedév
Értékelés > ■■■■■

Az idei E3 a zárt ajtók mögötti vetítések kiállítása volt. A legnagyobb projekteket ugyanis kizárólag a tömegtől elszeparált vetítőtermekben, szigorú biztonsági felügyelet mellett lehetett csak megtekinteni. Erre a sorsra jutott a Ubisoft idei legnagyobb reménysége, a Peter Jackson (ő rendezte ugye a Gyűrűk Ura-trilógiát) nevével fémjelzett King Kong is, amelyről az E3 előtt csak annyit lehetett tudni, hogy a decemberben bemutatott film adaptációja lesz – de hogy játékmenet szempontjából megállja-e a helyét, arra a bemutató megtekintéséig semmit nem lehetett tudni.

A prezentáció előtt vetített kisfilmben maga Peter Jackson zengett ódákat a játékról. Elmesélte, hogy velünk egyetemben neki is nagy kedvence volt a Beyond Good & Evil, és éppen ezért örül, hogy a King Kongot annak a fejlesztőcsapata készíti. A decemberben bemutatott filmről természetesen egy szót sem árult el, a bemutatott látványtervekből azonban kiderült, hogy a zseniális filmkészítő legújabb műve a Gyűrűk Urához hasonló grandiózus vállalkozásnak ígérkezik. A már mindenki által jól ismert New York-i Empire State Building-es jelenetek mellett nagy hangsúlyt fektetnek a Kong dzsungelében felvett részekre, ahol a Jurassic Parkot felülmúló akciórészekkel – és renderelt dinókkal – találkozhatunk.

A King Kong játék a látottak alapján kiváló elegyét hozza az akció-kaland és platformelemeknek. A bemutató első részét FPS nézetből követhettük. Az ősi szigetre érkező forgatócsoport egyik tagját, Johnt irányítva végignézhettük, ahogy Kong, a hatalmas gorilla magával viszi a törzsi áldozatnak szánt szőke hölgyet. A nyitójelenet után átvesszük az irányítást, és Kong után eredve azonnal szembetaláljuk magunkat jó néhány velociraptorral, amikkel a földön talált dárdákkal, illetve a pisztolyunkkal végezhetünk. Már ezeknél a jeleneteknél is látszott, hogy a King Kong készítői az adott keretek között megpróbálták a leginteraktívabb környezetet felépíteni. A tölténytár kiürülése után ugyanis a játékos kétségbeesetten pásztázza a környezetet, keresve a lehető legjobb, fegyvernek látszó tárgyat. A demóban a kihegyezett fadarabokon kívül felvehettük a földön fekvő köveket, csontokat, sőt a tábortűzhöz rohanva meggyújthattuk dárdánkat, amit a kiszáradt fűre hajítva tűzgyűrűt képezhettünk, így tartva távol a felbőszített ősállatokat.

„A Beyond Good & Evil fejlesztői ezúttal is nagyszerű játékon dolgoznak - most viszont az anyagi siker is garantált"

Mintha csak a Jurassic Parkban járnánk

A demonstráció következő részében egy gyors folyású folyón száguldottunk lefelé egy csónakban, miközben a part mellett hatalmas T-rexek üldöztek minket. Ez a pálya leginkább a játéktermi arcade programok hangulatára emlékeztetett. Elképesztő sebesség, pergő akció és fantasztikus hanghatások jellemezték a nem mindennapi jelenetet.

De a java csak ezután következett: a hatalmas kivetítőn tartott bemutató legutolsó jeleneteiben magát Kongot irányíthattuk! Az FPS kameraállás ettől a pillanattól kezdve külső nézetbe váltott. Kongot először egy klasszikus platformelemekkel dúsított ügyességi szakaszon vihettük végig (kiszögellésről kiszögellésre ugrándozva juthattunk el a célig) majd meg kellett verekednünk két óriási dinóval. A képernyőn zajló küzdelem félelmetes és brutális volt egészen addig, amíg Kong végső csapást nem mért áldozataira.

A King Kong a látottak alapján minden idők egyik legjobb filmadaptációjának ígérkezik. A fantasztikusan megkoreografált, filmszerű jelenetek és átvezető animációk, a legnépszerűbb játékstílusok kiváló elegye és az ezekből fakadó változatos játékmenet minden bizonnyal garancia lesz arra, hogy a Beyond Good & Evil készítői megfürödjenek a sikerben. Meg is érdemlik!

Ha nagyon szorul a kapca, átvehetjük az irányítást Kong felett is

JOINT Task Force

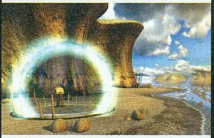
Fejlesztő > Mithis **Kiadó** > HD Interactive **Megjelenés** > 2006. második negyedév **Értékelés** > 5/5

A Mithis műhelyében ex-stormregionos srácok által fejlesztett valós idejű stratégiai játékról már beszámoltunk a PC Guru hasábjain ám élőben most, az E3-on találkoztunk vele először. A közép-keletei, közép-ázsiai és a balkáni hadszíntereket felvonultató játék még az Age of Empires 3 után is impozáns képet festett. A mérnöki pontossággal animált harci egységek, a helikopterek által vetett árnyékok és a torkolattűz megvalósítása egészen elképesztő volt. A mellettem álló GameSpot-újságíró a látottak után csak annyit mondott: „It looks amazing!". No Comment – gratulálunk fiúk és sok sikert a további fejlesztéshez!

A képek nem tudják visszaadni a JTF mozgalmasságát

> E3 apró

A tavaly az egyik legimpresszívebb bemutatót a **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth** nyújtotta. Idén ezzel szemben csak egy gépen volt kiállítva, ráadásul az információs lapon nem szerepelt a platformok között a PC, és senki nem tudta a standon, hogy végül nekünk is jut-e Shub Niggurathból...



Lassan elkészül a Myst-széria utolsó része, az **End of Ages**. Rand Miller, a széria atyja mutatta be nekünk a játékot, mely 3D-s, renderelt engine-t használ, a fejtörők megoldásához pedig rajzolnunk kell az egérrel.

A Sony Online bemutatta az E3-on az Everquest 2 első bolti kiegészítőjét, a **Desert of Flames**-t. Egy új város, 12 új zóna, valamint egy arénában zajló PvP-rendszer voltak a legfőbb újítások.

KNIGHTS of the Temple 2

Fejlesztő > Starbreeze **Kiadó** > THQ **Megjelenés** > ? **Értékelés** > 2/5

Mivel az első rész sem a sajtóban nem kapott jó visszhangot, de a játékosok lelkesedését sem váltotta ki, meglepetés volt a folytatás bejelentése. Szinte kongott az ürességtől a Temple 2 bemutatójául szolgáló sátor, amely így kiváló pihenőhelyéül szolgált a megfáradt újságíróknak – akik ha már ott voltak, vetettek pár pillantást a Starbreeze legújabb játékára –, így aztán mi is kipróbáltuk. Legnagyobb meglepetésünkre a játék egész sokat fejlődött! Hősünk összetett fejlődési fát kapott, így nagy szerep jut a tápolásnak; megjelentek az NPC-k, akiktől fontos információkat és mellékküldetéseket szerezhetünk; és három szálon futó történetet is kapunk, értelemszerűen különféle befejezésekkel. A Temple 2 egyetlen negatívumának a koncepció nélküli harcrendszert róhatjuk fel, de bízunk benne, hogy a játék megjelenéséig sokat finomítanak még rajta.

A harcrendszer sokat fejlődött, még mindig nem elég jó...

The Lord of the Rings SHADOWS OF ANGMAR

Fejl. > Turbine **Kiadó** > Turbine **Megj.** > 2006. második negyedév **Értékelés** > 5/5

A Turbine mindenkit meglepett azzal a bejelentéssel, hogy megvásárolták a Viveditől Tolkien írott anyagainak a jogait, és első lépésben ők fogják kiadni a korábban Middle-Earth Online-nak nevezett MMORPG-t. Ezzel együtt egy évet halasztottak a játékon, állítólag azért, hogy mindent megvalósíthassanak, amit eddig a Vivendi nem engedett. Mi mindenesetre egy első szintű ember harcossal próbálkozhattunk, először néhány banditát kellett levágnunk, aztán pedig az ostromlott Arcset városát megmentenünk. Ez olyan jól sikerült, hogy az egész falu leégett, alig maradt néhány rom – és az az érdekes, hogy ha közben csatlakozott volna hozzánk egy tapasztalatlanabb valaki, ő teljesen épnek látta volna a helyet. Hogy ez miként fog működni később – állítólag rengeteg ilyen végleges változást terveznek a fejlesztők – azt nem tudjuk, mindenesetre ez sok őrült helyzetet eredményezhet. Ettől a kérdőjeltől eltekintve meg voltunk elégedve a játékkal: gyönyörű volt, hangulatos és könnyen kezelhető.

Arcset utcáin áll a bál

NEED FOR SPEED Most Wanted

Kiadó > Electronic Arts
Fejlesztő > EA Canada
Megj. > 2005. negyedik negyedév
Értékelés > ■ ■ ■ ■ ■

A már két éve készülő Most Wanted Xbox 360-on mutatkozott be a nagyközönségnek, sajnálatos módon mindössze egy egypályás gyorsulási versennyel. Az E3-on ez persze nem baj, hiszen amíg az ember próbálkozik, hogy az aznapi tíz legjobb időeredmény közé bekerüljön (pénteken sikerült is!), meghallgathatja a fejlesztő mondókáját a majdani kész változatról.

A Most Wanted leginkább a Hot Pursuit és az Underground 2 keveréke lesz. Van egy hatalmas város, több száz kilométernyi úttal (valamint bejárható parkokkal, raktárakkal és sportpályákkal); itt kell ellenfeleinket legyőzni. Ezúttal azonban a buliba beleszólnak a rendőrök is: minél veszélyesebb mutatványokat adunk elő, annál aktívabban vadásznak ránk. Noha tankot azért nem küldenek ránk, mint a GTA-ban, de amikor hat rendőr repeszt a nyomunkban, és rengeteg utat lezártak – akár szöges akadályokkal is! –, alaposan meg fogunk izzadni.

Az Undergroundból jön majd a tuning rendszere, alaposan kiegészítve – főleg, ami a külsőségeket jelenti –, azonban az NFSU-val ellentétben itt nappal is versenyezhetünk. Minden régi játékmód visszatér, és a nitró mellé megkapjuk az időlassítás lehetőségét is. Ennek egyébként még a demóban is volt értelme, hiszen az alagútban levő viszonylag nagy forgalmat így igen könnyen ki lehetett kerülni. További trükk a környezet kihasználása. Bár eddig is sok segítséget jelentett egy-egy ugrató vagy rövidebb, rejtett útszakasz, de ezúttal a civil versenyzőket is kihasználhatjuk. A hatalmas kivetítőn látott egyik jelenetben például úgy sikerült lerázni a zsarukat, hogy egy autószállító kamiont hátulról megkaparva tucatnyi járművet borítunk az útra, tömegkarambolt okozva.

„ Amikor az emberek kezdték volna unni az Undergroundot, az EA váltott, és ismét rendőrös-üldözős NFS-t készített "

Az autók számát és márkáit nem közölték egyelőre (a demóban egy elképesztő részletességgel megformált BMW M3-ast vezethettünk egy Mazda RX-8 ellen), de azt büszkén hangoztatta a derék fejlesztő, hogy több kocsira számíthatunk, mint eddig bármelyik NFS-ben. Az Xbox 360-as verzió gyönyörű volt, a város pazar kidolgozottsággal rendelkezett, az autókat egy az egyben szkennelték be (olyan részletességgel, hogy még a gumik recéi és a festés egyenetlenségei is pontosan láthatóak voltak!), de még a civil forgalom tagjai is jobban néztek ki, mint a NFSU-ban a versenyző autók! Már csak azt reméljük, hogy a többi játékmód is jó lesz!

Végre nem éjjel rendeznek minden versenyt

A képek az Xbox 360-as verzióból származnak

Ultimate SPIDER-MAN

Fejlesztő > Beenox **Kiadó** > Activision
Megjelenés > 2005. negyedik negyedév **Értékelés** > 5/5

Habár a tavalyi Spider-Man játék PC-n nagyon csúfosan sült el, most ígéretet kaptunk arra, hogy az új rész konzolos és a PC-s verziói nem fognak egymástól különbözni. Ez pedig jó hír, hiszen a USM igen jónak tűnt – egyedül a kamerakezeléssel voltak problémáink, reméljük azon még finomítanak kicsit. Mint az a képeken is látszik, Pókember Ultimate szériája igen messze áll a „realisztikus" Spider-Man-ábrázolástól; százmétereseket tud ugrani, villámgyors, ráadásul az ink-shadingnek nevezett technológia miatt igencsak képregényes látvánnyal teszi mindezt. A különböző főellenfelek (Electro, Rhino) legyőzése mellett rengeteg New York-in kell segítenünk. Érdekes húzás, hogy a játékidő körülbelül 40%-át nem Spideyként, hanem Venomként fogjuk eltölteni!

Ez nem csak azzal az előnnyel jár, hogy minden gond nélkül hajigálhatunk autókat, de azzal is, hogy ruházatunk folyamatosan emészti testünket – hacsak meg nem etetjük néha egy-egy járókelővel...

Venom nem cicózik, autókkal hajigálja Electrót

HARRY POTTER and The Goblet of Fire

Fejlesztő > Electronic Arts **Kiadó** > Electronic Arts
Megjelenés > 2005. negyedik negyedév **Értékelés** > 4/5

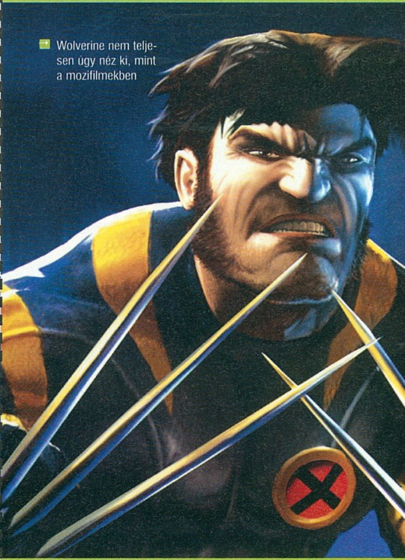
Nincs E3 Harry Potter nélkül! A legújabb játék természetesen ismét a könyvre és az az alapján készült filmre épít, ám sokkal szórakoztatóbbnak és érdekesebbnek ígérkezik, mint elődei. A grafika óriási fejlődésen ment keresztül, a karakterek megszólalásig hasonlítanak a filmben megismert szereplőkhöz, a környezet ezerszer részletgazdagabb, mint az eddig látott Harry Potter játékokban. Mindemellett a játékmenetben is hatalmas változások történtek. A Goblet of Fire-ben mindhárom karakter irányítható, nagyobb hangsúlyt helyeztek a varázslatokra, és az ezekből adódó logikai és ügyességi feladatokra. Sok esetben csak a három karakter együttes erejével juthatunk túl az akadályokon. Ha egyedül nem boldogulunk, hívjuk barátainkat, akikkel kooperatív módban együtt küzdhetünk Rowling mesevilágában.

Születőben a legjobb Harry Potter játék... ezúttal végre nem csak rajongóknak!

X-MEN LEGENDS Rise of Apocalypse

Fejlesztő > Raven
Kiadó > Activision
Megjelenés > 2005. negyedik ne
Értékelés > 2/5

Az X-Men Legends első rész n lent meg PC-re, de akkor ennek nem is éreztük túl nagy hiányát – noha Amerikában hatalmas siker lett, mi nem igazán élveztük ezt az egyszerű akciójátékot. Mivel a második rész körül is hatalmas volt odakint a lelkesedés; meglehet, hogy bennünk van a hiba, hiszen azon kívül, hogy most már online is lehet játszani, nem sok változott az első rész óta. A lényeg az, hogy a huszonvalahány pályán négy X-Ment (illetve már a Brotherhood tagjaival, azaz a gonoszokkal is lehetünk) kiválasztva kell laposra vernünk minden szembejövőt. Vannak speciális támadásaink, több csapattagot igénylő kombóink, és persze szintlépés is, de ennek ellenére nekünk a játék borzalmasan egyszerű volt... Főleg azért zavaró a dolog, mert a Raven legénységének fele ezen a játékon dolgozik, nem pedig a Quake 4-en.



Wolverine nem teljesen úgy néz ki, mint a mozifilmekben

CIVILIZATION 4

Kiadó > 2K Games
Fejlesztő > Firaxis
Megj. > 2005. negyedik negyedév
Értékelés > ■■■■■

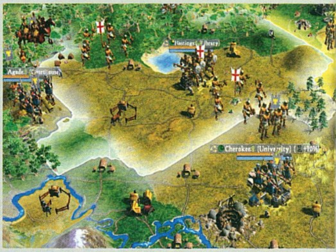
A legendás sorozat negyedik része az alapokat tekintve nem sokat változott. A cél továbbra is a játékban szereplő 18 nép egyikének győzelemre vezetése az emberi történelem folyamán (ie. 4000-től 2050-ig). Alapíthatunk új városokat, építhetünk csodákat, felfedezhetjük az írást és a kvantumszámítógépeket, gyárthatunk íjászokat és vadászrepülőket. Mégis, mintha a teljes játék átalakult volna...

Ott van például a 3D-s grafika. Igaz, a Gamebryo motor nem nyújt különösebben lenyűgöző látványt, de a rengeteg animáció, valamint az, hogy a városok összes épülete látszik a világtérképen, azért sokat dob az összképen. A harcok is átalakultak, eltűntek az egységek életerejét kijelző csíkok, ezúttal az egészséges egységek három főből állnak, a sérülések során ez fogyatkozik. Új vonás az is, hogy katonáink tapasztalati pontokat gyűjtenek, a szintlépés során pedig új bónuszokat adhatunk nekik, például egy kiválasztott terepen (város, hegyek, ilyesmi) zajló, vagy épp meghatározott ellenfél-típus elleni csatákra.

A vallások szerepe is megnőtt, a szokásos bónuszok mellett az azonos vallást tisztelő népek alaphelyzetben kedvelik egymást, ráadásul ha nálunk van az adott vallás központi városa, látjuk az összes hívő várost – így aztán a misszionáriusok szerepe alaposan megnő. A kormányzati formák eltűntek, a helyüket öt terület-re (kormányzás, törvénykezés, munka, vallás és gazdaság) osztott választási lehetőségek vették át. Ha például engedélyezzük a rabszolgaságot, feláldozhatjuk a lakosság egy részét a gyors építkezésért, ha viszont betiltjuk, népünk kultúrája hatalmas lendülettel fejlődik tovább. Érdekes koncepció a történelmi személyiségek megjelenése. Ezek a próféták, művészek és tudósok hatalmas bónuszokat adhatnak, de egyelőre nem tisztázott, hogy miként tehetünk szert Newtonra vagy Einsteinre...

Kaptunk továbbá jól hangzó ígéreteket, és a Firaxis legénységének érdekében reméljük, hogy ezeket be is váltják... Olyasmikről van szó, mint a rugalmas szerkesztőprogram, a rengeteg opcióval felszerelt multiplayer mód, az egységek kiegyensúlyozása (nincs többé olyan, hogy a vadászgépet lelövik az íjászok!), vagy éppen a csaló AI megregulázása.

Most pedig elterjesztjük a vallásunkat. Baltával...



STUBBS the ZOMBIE in Rebel Without a Pulse

Fejlesztő > Wideload **Kiadó** > Aspyr **Megjelenés** > 2005. harmadik negyedév **Értékelés** > 4/5

Az E3 legszórakoztatóbb játéka mindenképpen a Stubbs volt. Már az alapötlet is vicces: ezúttal nem egy zombik által elözönlött városban kell valahogy életben maradnunk, hanem mi alakítjuk a gonosz, fertőző zombit, az emberek pedig a tápanyag szerepét kapják.

Stubbs rengeteg képességgel rendelkezik: saját testének darabjait tudja hajigálni, bélgázaival elkábíthatja a körülötte levőket, letépheti ellenfelei kezét, hogy aztán azzal csépelje őket laposra. Emellett saját kezét leszakítva vándorútra küldheti azt, mintha csak az Adams Familyben látott végtagot kapta volna meg. A kézzel felmászhatunk a falakon, apró likakon is keresztülfurakodhatunk, ráadásul az emberek fejére „ugorva" átvehetjük felettük a közvetlen irányítást. A legmókásabb azonban az, hogy akinek az agyát megettük, hamarosan ostoba zombiként tér magához. Kis erőfeszítéssel tízfős sereget hoztunk létre, akiket aztán beküldtünk egy zsúfolt irodába... Nyammm!

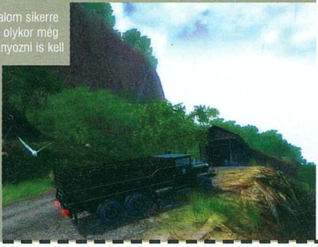
Szo szerint kézzel-lábbal harcolunk

Just CAUSE

Fejlesztő > Avalanche **Kiadó** > Eidos
Megjelenés > 2006. első negyedév **Értékelés** > 3/5

A GTA sikere egyre többeket döbbent rá, hogy a nyílt játékmenetű programok igen népszerűek manapság; példának okáért az Eidos is egy ilyen játékot készül kiadni. A Just Cause leginkább a korábban konzolon megjelent Mercenariesra hasonlít, azaz van egy óriási terület – 1225 négyzetmérföld! – azon van jó néhány egymással folyamatosan háborúzó fél, és ebbe a világba csöppenünk bele, a mérleg nyelvének szerepében. A végső célunk San Esperito szigetének felszabadítása, amihez bármilyen eszközt felhasználhatunk. Beállhatunk például a lázadók közé, végrehajthatjuk a drogkartellek megbízásait, vagy egyszerűen egy tankba ülve megindulhatunk az atombombákat birtokló kormányzat ellen. A választás a miénk, legalábbis a fejlesztők ezt ígérték – mi pedig nem tudtunk választani, mert csak egy videót raktak ki a játékból...

A forradalom sikerre viteléhez olykor még szállítmányozni is kell



STARGATE SG-1 the Alliance

Fejlesztő > Perception **Kiadó** > Namco
Megjelenés > 2005. negyedik negyedév **Értékelés** > 1/5

A Csillagkapu tévésorozat alapján készített FPS az Unreal motor 2.5-ös verziójával próbálta meg levenni a lábáról az újságírókat – ám ez sajnos nemigen sikerült. Az FPS és TPS nézetből is játszható csapatorientált akciójáték demója ugyanis szörnyűre sikeredett. Az időkapun egy elhagyott egyiptomi katakombába érkeztünk, ahol pillanatok alatt az idegen civilizációk csatájába csöppentünk. Ettől a pillanattól kezdve fantáziátlan, ocsmány fegyverekkel és buta AI-val megvert csapattársakkal kellett leküzdeni az ellent. Az amúgy is gyenge csatajelenetek már eleve elvették a kedvünket a játéktól, ám a csatározás hevében véletlenszerűen beadott átvezető animok végleg betették a kaput. A Stargate E3-as demója tehát leszerepelt, így kizárólag azoknak ajánljuk, akik minden FPS-t végigjátszanak... De az is lehet, hogy nekik sem...

E3 apró

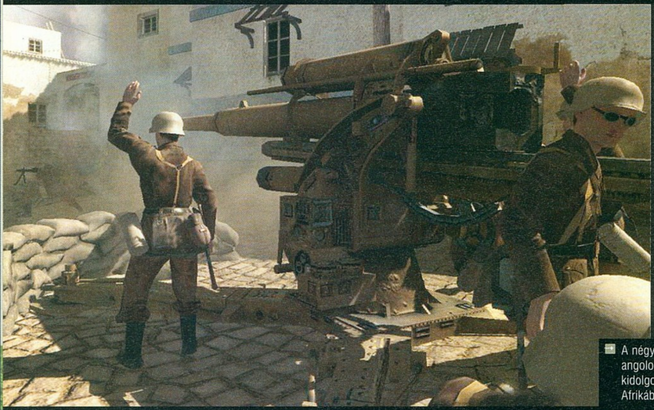
A THQ is készül egy Diablo-klónnal, amelyet az Iron Lore nevű fejlesztőcsapat készít. A **Titan Quest** három fejezeten keresztül zajlik (görög, egyiptomi, illetve egy titkos), és négy karakterrel vághatunk neki a hentelésnek (a szabad fejlődéssel létrehozhatunk varázsolni tudó harcost, vagy pallossal hadonászó papot is is).

A Pterodonnál már készül a **Vietcong 2**. A fejlesztők büszkén újságolták, hogy az első részből egymillió példány fogyott, ezért sokkal nagyobb költségvetéssel tudnak dolgozni a folytatáson. Ennek eredményeként született meg a második kampány, amelyben az észak-vietnami erők egy tagjaként harcolhatunk. Ők is tudják azonban, hogy az eladásoknak nem tenne jót, ha amerikai katonákat kellene ölni, ezért így kizárólag a déliek ellen küzdhetünk.

A Lionhead természetesen kivitte a **Fable** PC-s verzióját is az E3-ra, de mivel erről előző két számunkban bőségesen olvashattál, csak itt emlékezünk meg róla. Öt új központi küldetést, és 11 mellékküldetést kapunk, két teljesen új magasszintű varázslatot (egy gonoszt és egy jót), valamint néhány új ellenfelet. Sajnos némelyik ilyenről úgy tűnt, hogy nem véletlennül maradtak ki az xboxos verzióból, nem igazán illettek a tájba.

CALL of DUTY 2

Kiadó > Activision
Fejlesztő > Infinity Ward
Megj. > 2005. negyedik negyedév
Értékelés > ■■■■■



A négy kampány közül az angoloké volt leginkább kidolgozva, akikkel Afrikában kell küzdenünk

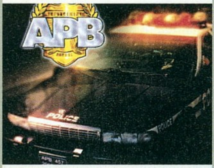
Minden idők egyik legsikeresebb és legaddiktívabb második világháborús first person shooterének idén végre megérkezik a hivatalos folytatása (a kiegészítőt nem számoljuk), melynek első publikus játszható verziójával az E3-on találkozhattak az újságírók

A Microsoft nyomásának köszönhetően a Call of Duty 2 a következő generációs Xboxon volt kipróbálható. Halohoz és kontrollerhez szokott kezemmel semmi akadályát nem láttam annak, hogy az Infinity Ward demózgató fejlesztőjének kezéből szelíd erőszakkal kivéve a gamepadet, magam vágjak neki a II. világháború legádázabb csatáinak. Már a küldetés elején leesett az állam, ugyanis a szállítóhajókról kiözönlő közel száz, tökéletesen kidolgozott szövetséges katona látványa olyan hangulattal töltötte meg a játékteret, amilyennel FPS-ben még nem találkoztam. Az új grafikus motor azonban nem csak rengeteg katona mozgatására képes, de kitűnően rendereli le a környezet tereptárgyait, épületeit, és harci járműveit is – amelyeket a grafikus kártyák összes képességét kihasználva, mindféle shaderekkel, és mapping eljárásokkal borít be, így még reálisabbá téve az ütközeteket. A teljesen újraírt motor és a káprázatos képi világ mellett igazi újdonságokat fedezhetünk fel a játékmenet területén is. A Call of Duty 2-ben ugyanis végre nem lineárisak a küldetések, azaz célunkat nem csak egy úton érhetjük el. A demóban végigjátszható észak-afrikai pályán a gép által irányított szövetséges katonák mindig a harci helyzet függvényében döntötték el, melyik útvonal a legbiztonságosabb és a legcélravezetőbb a feladat teljesítésének érdekében. Volt, hogy a főutcán rohantak át, de az is előfordult, hogy a kereszteződésen beforduló dübörgő tankot meglátva inkább a szűk sikátorok felé vették az irányt, hogy rakétavetőjükkel hátulról semmisítsék meg a lánctalpast. A játékost is megilleti ez a fajta szabadság, ugyanis egyáltalán nem szükségszerű, hogy a többiek után menjünk. Nyilván könnyebb, ha nem egyedül rohanjuk meg a német vagy olasz állásokat, de aki szuicid természetű, az itt kiélheti magát. A dinamikus játéktérnek köszönhetően nem csak a játékos szabadsága nőtt meg, hanem az utcai harcok légköre is feszültebbé vált. A Call of Dutyban ugyanis sosem tudhatjuk, hogy a látóterünk határán elrohanó katona saját vagy ellenséges egység-e, ezért remegő kézzel és feszült figyelemmel pásztázva a környezetet ara-

„ A látványos grafikai fejlődés mellé az eddigieknél jóval szabadabb játékmenet párosul - csak bírjuk gépigénnyel... "

E3 apró

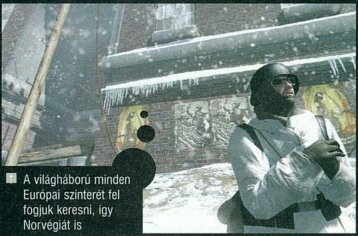
A Dark Corner of the Earth mellett készül egy másik Cthulhu játék is, mégpedig a **Destiny's End**. Ez egy napjainkban játszódó akciójáték lesz (nem örülünk, nagyon nem...), amelyben két karaktert, Jake-et és Emilyt kell irányítanunk. A grafika elég rút volt, ám a két karakter együttműködésével megoldható fejtörők jónak tűntek (közvetlenül irányíthatjuk társunkat, de akár kooperatív módban ketten is játszhatunk).



David Jones, az első GTA kitalálója magyarázta el nekünk, hogy új játéka, az **APB** miért is lesz forradalmi. Noha az első információnk alapján egy online GTA képe sejlett fel bennünk, itt valójában a bandaháborúzáson lesz a hangsúly. Minden város (=szerver) mintegy 30 000 elfoglalható épülettel, gyárral, étteremmel rendelkezik, amelyek különböző bónuszokat adnak. Bandánk (azaz klánunk) célja ezek közül minél többnek a megszerzése. Ha megtámadják egy épületünket, a játék emailben és SMS-ben riaszt minket azonnal, hogy még be tudjunk lépni a csata vége előtt. Érdekes koncepció, csak a megjelenés van még másfél évvel odébb...

A lengyel fejlesztők bőszen dolgoznak a Witcheren, ami a show egyik legszebb játéka volt. Címszavakban: akció-RPG, 50 órás játékidő, 3 befejezés, újító harcrendszer...

szolhatunk csak előre. A Call of Duty második része majdnem tökéletesre sikeredett, ám néhány apró, már az elődben is megtalálható gyermekbetegséget magával hozott a folytatás is. A mesterséges intelligencia sajnos még mindig nem elég jó... Sok esetben összezavarodik az ellenfél, nem ugrik el az általunk eldobott gránát elől, és nem veszi át a géppuskafészek mellől kilőtt bajtársa posztját. Grafikai szempontból félelmetes látvánnyal szembesülünk, ám mindez csak a külső terekre vonatkozik. A bejárható épületek belülről nagyjából mindig ugyanúgy néznek ki. Ugyanaz a csillár, festmény, virág díszíti a folyosókat, így sok esetben fogalmunk sincs arról, hogy megtisztítottuk-e már az adott épületet (legfeljebb a hullák árulkodnak erről). E kis panaszokkal szemben mindenképpen muszáj megemlíteni a játék audio-részét, ami ezúttal is hibátlanra sikerült. A zene nagyszerűen alkalmazkodik a képernyőn látottakhoz, így a béke és csend rövid másodperceiben igazi megnyugvást jelent, amikor viszont kitör a kaotikus harc, a megélénkülő dallamok csak növelik a feszültséget. Ráadásul társaink szövegelése is sokat javult, már nem csak annyit mondanak, hogy ellenséget látnak, hanem mindent pontosan körülírnak (pl. "két géppuskás van balra, a ház felső emeletének egyik ablakánál"). Összesen 20 000 ilyen harci szöveget tudnak, így tényleg minden helyzetben pontosan be tudják tájolni az ellenfeleket – azt pedig talán nem kell részletezni, hogy ez mekkora segítséget jelent...



A világháború minden Európai szinterét fel fogjuk keresni, így Norvégiát is

A Call of Duty 2 minden tekintetben túlszárnyalta elődjét. Képi világa messze a legszebb a konkurensek közül, a dinamikus mesterséges intelligencia és az ezt kihasználó pályatervezés új szintet vittek a stílusba, a káprázatos tömegjelenetek és brutális közelharcok pedig ugyanolyan hangulatosak maradtak, mint amit az elődökben megszokhattunk. A Call of Duty 2 kihagyhatatlan darab lesz – főleg, ha a következő hónapokban kijavítják a most még néha felbukkanó apró-cseprő hibákat! Szintén fogós kérdés még a gépigény, amelyre nézvést még csak becslést sem tudtunk kihúzni a fejlesztőkből, de a száznyi kidolgozott, okosan rohamozó katona láttán azért voltak elképzeléseink...

QUAKE 4

Kiadó : Activision
Fejlesztő : Raven és id
Megj. : 2005. negyedik negyedév
Értékelés : ■■■■■

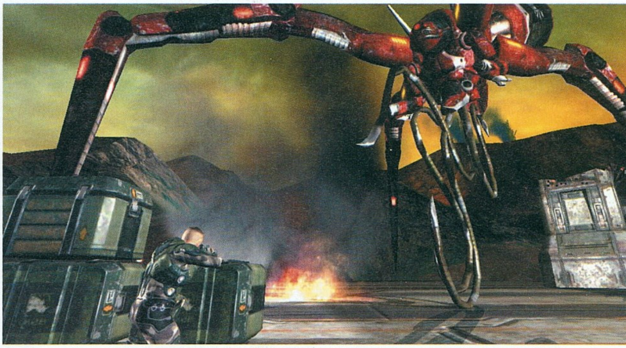
Számomra a show egyik legnagyobb csalódása a Quake 4 volt. Kétnapi hiábavaló sorban állás után némi protekcióval sikerült bejutnom az Activision vetítőtermébe, ahol az internetről is letölthető videók mellett csak néhány szereplő bemutatására jutott idő. Elmondtak ugyan sok szépet és jót a játékról, ám látni szinte semmit nem lehetett ezekből. Így aztán nagy kérdés, hogy ezeket tényleg meg tudják-e valósítani, illetve, hogy ez mikor is következik be. Nem vagyunk nagy matematikusok, de abból, hogy a játékon már csaknem három éve dolgoznak a Ravennél, és jelenleg 40%-os készültségi fokon áll nagyjából úgy számítjuk, hogy az idei megjelenés esélye (e célt többször is megemlítették) úgy 0% közül mozog...

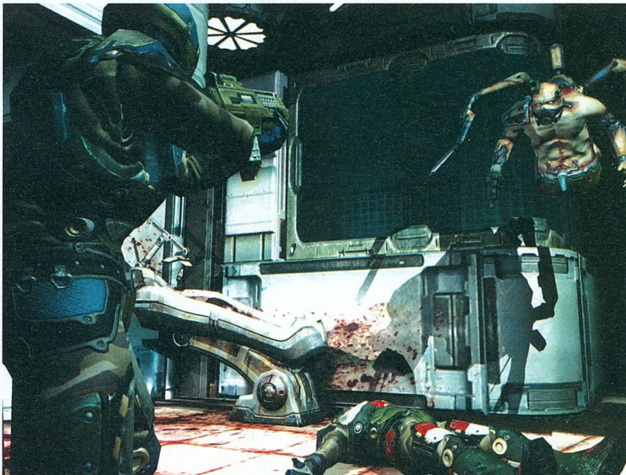
Felejtsük is el a bemutatót a sok szaggatással és a kidolgozatlan játékelemekkel, és térjünk rá arra, hogy miket is ígért a bemutatót tartó raven-es figura. A legfontosabb talán az, hogy szakítottak az eddigi Quake-ek (és ha már itt tartunk: a Doomok) játékmenetével, és hanyagolják az "egy ember az idegenek/démonok ellen" sztorit. Ehelyett – első alkalommal a sorozatban – karakterünknek lesz neve, és kapunk egy állítólag fordulatos sztorit is. Matthew Kane bőrében kell irtanunk az agresszív Strogg faj képviselőit. A játék percekkel a Quake 2 vége után indul – akik esetleg azt kihagyták volna, ott éppen a Földre támadó Strogg seregek parancsnokát, Makront tettük hidegre. A folytatásban az ellencsapás kivitelezésében vehetünk részt, ugyanis az emberi seregek merészen betámadják a Stroggos bolygót. Természetesen azonnal lezuhanunk, és legalább egy órába telik, mire összetalálkozunk osztagunkkal, a Rhino Squaddal. A játék nagy részét már az ő társaságukban fogjuk eltölteni; a medic gyógyít minet, a mérnök a páncélunkat kalapálja ki, de lőszert és mesterlövész-támogatást is kaphatunk tőlük. A játékmenet is változatos lesz, lesznek például járművek (egy óriási tankot és egy mechet láttunk), kísérős és védekezős küldetések, valamint kapunk speciális képességeket is, mikor lábainkat és kezeinket a Stroggok fémre cserélik.

„ A Quake 4 biztos jó játék lesz, amikor elkészül. Jelenlegi állapotában viszont kár volt bemutatni "

A multiplayer állítólag a Quake 3: Arena stílusában készül, és – szintén állítólag, mivel ebből még videót sem láttunk – már most igen szórakoztató. Mindez jól hangzik, de kicsit riasztó, hogy az elmondottakból szinte semmit nem tudtak prezentálni. Mi nem lennénk túlzottan meglepve, ha jövőre is kiállítanák a Quake 4-et az E3-on...

Senkinek nem ajánljuk, hogy a Stroggokat háziállatként tartsák





BIOWARE interjú

A BioWare-nél – tanulva a tavalyi tapasztalatokból – hónapokkal előre leszerveztünk egy találkozót, így sikerült egy vidám és informatív félórát eltöltenünk Tom Ohle-val, a kanadaiak vezető marketingesével. A találkozóra egy megdöbbentően üres szobában került sor, csak egy xboxos Jade Empire ment a sarokban...

PC Guru: Szia Tom, hol vannak a játékaitok?
Tom Ohle: Hello. Nem hoztunk ki semmit. Mindenki a Dragon Age-et keresi, pedig sose mondtuk, hogy itt lesz. [nevet]

PC Guru: Na de komolyan, miért nem hoztatok semmit? Elvégre két játékotok is van fejlesztés alatt, a Dragon Age PC-re és egy másik konzolra; vagy rosszul tudom?
Tom Ohle: Hát, tulajdonképpen rosszul. Két Xbox 360-as fejlesztésünk van a Dragon Age mellett. Az igazság az, hogy semmit nem akarunk elsietni; még a kiadókat is elzavartuk. Majd ha itt lesz az ideje, leülünk tárgyalni velük. Jövőre egyébként a Dragon Age lesz a show játéka!

PC Guru: Akkor legalább mesélj róla!
Tom Ohle: Oké, azt szívesen. Ez lesz az eddigi legambiciózusabb játékunk! A játékidő ugyan „csak" 60-80 óra lesz, tehát kevesebb, mint a Baldur's Gate 2-ben, de minden sokkal kidolgozottabb, sokkal intenzívebb. Ez lesz az új csúcs a PC-s RPG-k között, egy igazi hardcore játék! Az eltérő fajok eltérő helyekről indulnak, sokkal

A Dragon Age-et a következő E3 ászának tervezik

magasabb szinten lesz benne szerepe a jellemnek, az erkölcsnek, mint a KOTOR-ban, és olyan komoly témákkal is foglalkozunk, mint a politika vagy a vallások. A történelmi háttéranyag 300 oldalas, négy mesterséges nyelvet készítettünk a játékhoz, teljesen új a harcrendszerünk – egyszóval a PC-seknek nem kell félniük, továbbra is imádjuk őket! Nem, ne is kérdezd, nincs megjelenési dátum, még évet sem mondhatok!

PC Guru: A másik két játék az a Star Citadel, amihez megvettétek az Unreal Engine 3-at; a másik meg esetleg egy Jade Empire folytatás?
Tom Ohle: Star Citadel, hol is hallottam már ez a nevet...? [nevet] Amíg hivatalosan nincs bejelentve, nem mondhatok semmit, mint ahogy a másik tippedről sem. Annyit mondhatok, hogy az Unreal-motoros játékunk nem feltétlenül a szokásos partialapú, klasszikus értelemben vett RPG lesz, de a lényeg a szerepjátszáson lesz a játékos felől, illetve a történetmesélésen a mi oldalunkról. De az új engine lehetőségek, játékstílusok óriási tárházát nyitja meg előttünk, így meglepetésre készülhettek!

PC Guru: Rengeteg olvasónk kérdezte, ezért muszáj megkérdeznem: lesz a Jade Empire-nek PC-s verziója?
Tom Ohle: Gondolhatod, hogy nekünk is eszünkbe már jutott a dolog! [nevet] Mivel a jogok nálunk vannak, semmi akadálya nincs. Jelenleg azon dolgozunk, hogy kitaláljuk, miként lehet megoldani az irányítást billentyűzettel és egérrel, mert ugye a játék nem megszokott RPG-s harcrendszert alkalmaz. Amint ezt kidolgozzuk, elkezdődhet a munka, méghozzá gőzerővel!

Age of CONAN

Fejlesztő Funcom **Kiadó** Funcom
Megjelenés 2006. harmadik negyedév **Értékelés** 4/5

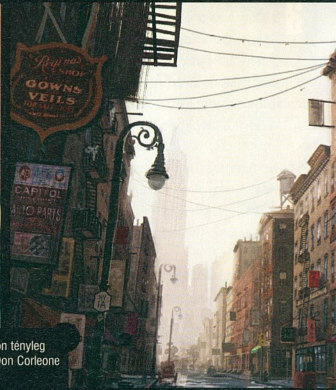
Conan idén újjászületik – lesz rajzfilm, új könyvek, figurák, no és persze egy online RPG is. A Hyborian Adventures talán legfurcsább tulajdonsága, hogy az első 20 szintet a játékosok egyedül töltik. Ez azt jelenti, hogy online játszanak ugyan, de nem találkozhatnak a többiekkel, míg meg nem erősödnek (20. szinten lehet először a négy alap kaszton belül specializálódni).

Másik érdekesség az akciódús harc, ahol nem ikonokat kell nyomogatni, hanem nekünk kell lesújtani a karddal, illetve célozni az íjjal. A kiállított verzióban ez nem ment minden gond nélkül, de a megjelenésig még bő egy évük van a fejlesztőknek. A grafika azonban már most nagyon szép volt, és a bemutatott egyetlen város is nagyszerűen volt kialakítva, legalább 150 NPC járkált benne a dolga után, a járőröző katonáktól az egymást kergető gyerekekig.

A hangulat már most a topon volt, a játékmenetből nem sok látszott (PvP, tárgykészítés, klánok – egyelőre mindez homályos...), a harc pedig még nem működött jól. Sebaj, majd jövőre tarolnak!

GODFATHER

Kiadó > Electronic Arts
Fejlesztő > EA Redwood
Megj. > 2005. negyedik negyedév
Értékelés >



Xbox 360-on tényleg így néz ki Don Corleone

A Godfather-bemutató meglehetősen fura módon kezdődött: egy EA-s designer üldögélt egy kényelmes karosszékben, és mutogatta a játék Xbox 360-as verzióját, miközben vagy 15 újságíró volt bezsúfolva körülbelül három négyzetméterre. Ezek után bevezettek minket egy nagyobb terembe, ahol már mi próbálhattuk ki a játékot – viszont ezúttal már az eredeti Xbox-verziót (a PC-s változat grafikája valahol a kettő között lesz)...

Magából a játékból csak apró részleteket láttunk, volt részünk egy lövöldözésben (a Tataglia család egyik, két testőrrel védett emberét kellett elkapnunk), egy közelharci jelenetben (ehhez tényleg szükség volt a két analóg karral felszerelt kontrollerre, reméljük PC-n is megoldják rendesen az irányítást), és azt is láttuk, miként találkozik néha a mi utunk a filmmel (1945-ben járunk, az első mozifilm idején). Éppen a borbélynál voltunk, amikor néhány házzal odébb lelőtték Vito Corleonét – ugyan rajta természetesen nem lehetett segíteni, de a gyilkosok után eredhettünk.

Hiányzott viszont a demóból az autóvezetés, és New Yorknak is csak apró részét lehetett bejárni. A mesterséges intelligencia sem volt még hibátlan, a járókelők ugyan szétfutottak, amikor a forgalmas utcán lelőttünk valakit, de a rendőr nyugodtan posztolt a helyén, ahelyett hogy letartóztatott volna. Ami a legfontosabb: láttuk, hogy miként működnek a küldetések, de nem árulták el, hogy mennyi lesz belőlük, és ha azokkal nem törődünk, lesz-e a GTA-khoz hasonlóan más teendőnk is. Egyszóval a bemutató alapján nem igazán tudtuk eldönteni, hogy a Godfather a Grand Theft Auto-széria imádóinak új kedvence lesz-e, vagy nagy csalódás – mi mindenesetre bizakodunk (és azon se lepődnénk meg, ha esetleg mégsem jelenne meg idén a játék...).

„ A Godfather gyönyörű volt, de a játékmenetből sajnos szinte semmit nem tudtak mutatni ”

New York túlnyomó részét bejárhatjuk

WoW Battlegrounds

Fejlesztő Blizzrad **Kiadó** Vivendi Universal
Megjelenés 2005. harmadik negyedév **Értékelés** 5/5

Mindannyiunk digitális drogja hamarosan újabb összetevőkkel gazdagszik! A következő – „valamikor nyáron megjelenő" – patch-ben ugyanis kapunk két csatamezőt, ahol szervezett keretek között lehet majd gyakorolni a PvP művészetét. FPS-es szavakkal élve az egyik egy 80-fős team deathmatch, a másik pedig egy 20-fős capture the flag lesz, jellegüket tekintve pedig vörös erőtérrel megjelölt instance-ok. Egyszerre mindkét csatamezőn tíz küzdelem folyhat, és az itt szerzett ölésekért a szokásosnál több honor pont a jutalom. A közös hangot egyébként hamar megtaláltuk a blizzardos fejlesztővel, hiszen kiderült, hogy náluk is mindenki a Hordához tartozik, a „nyamvadt fajokkal" legfeljebb a tesztelés miatt játszanak. Abban is egyetértettünk, hogy a paladinok auráit meg kellene regulázni, ám sajnos ezt holmi játékegyensúly miatt nem lehet radikális módon végrehajtani (pedig neki is, nekünk is lettek volna jó ötleteink – például az egész világra ható paladinölő gomb Orgrimmar főterén). Újdonsült cimboránk azt is elárulta, hogy készül a kiegészítő lemez is – ennél többen azonban sem fizikai erőszakkal, sem lekenyerezéssel nem tudtunk kicsikarni belőle, pedig próbálkoztunk mindennel, elhihetitek...

CTF-ben sajnos nem lehet hátasokat használni

SCARFACE The World is Yours

Fejlesztő Radical **Kiadó** Vivendi Universal
Megjelenés 2006. második negyedév **Értékelés** 1/5

A Scarface valószínűleg az E3 leggyengébben prezentált játéka volt, annak ellenére, hogy egy külön kis kunyhót ácsoltak neki, amelyben nem csak egy Montana-címeres szék volt, de egy tükrön néhány csík porcukor is (nagyon remélem, hogy az volt...!). A játék a lehető leggyengébb GTA-klón, borzalmas grafikával és a film emlékét durván megerőszakoló jelenetekkel és játékmenettel („Tony nem használ drogot, mert rájött, hogy amiatt romlott el az élete" majd kicsivel később „igen, drogárusításból fogunk élni"). A vezetős – különösen a motorcsónakos – részek pocsékak voltak, a berzerker-mód nevetséges, maga a lövöldözés pedig szánalmas. Ezen még az sem segít, hogy Al Pacinot megvették kilóra, és odaadta az arcát a játékhoz (amit mellesleg nem igazán sikerült jól lemodellezni).

A Godfatherben nem lesz benne, a Scarface-ben igen; Pacino nem sokat érthet a játékokhoz...

PHANTASY Star Universe

Fejlesztő Sonic Team **Kiadó** Sega
Megjelenés 2005. negyedik negyedév **Értékelés** 4/5

Igazán jó, japán fejlesztésű RPG már vagy öt éve nem jelent meg PC-n, így aztán érthető lelkesedéssel fogadtuk a Sega váratlan bejelentését. Szerencsére a játékban sem kellett csalódnunk, igaz, csak az egyik felét, az egyjátékos módot láttuk. Ez egy cirka 40-50 órás kaland lesz, sci-fi világban, egy Ethan nevű srácot irányítva. A PSU-ban minden megvan, ami csak kell: szerelem és árulás, idegen fajok és ismeretlen helyszínek, óriási kardok és tűzgolyók – ráadásul igen kellemes

volt vele játszani. Igaz, a harcrendszer maga nem volt túlzottan újító – erős és gyenge támadással lehet kombózni, plusz ott vannak a varázslatok – de élvezettel irtottam ki három kísérő karakterrel egy meglehetősen randa, lilás fényben izzó templomszerűség minden őrzőjét. Emellett ott lesz az online játékmód, karakterkészítővel (három kaszt és négy faj áll rendelkezésre), külön sztorival és főellenfelekkel. Hogy mennyien lehet játszani, és hogy fizetős lesz-e, azt nem árulták el...

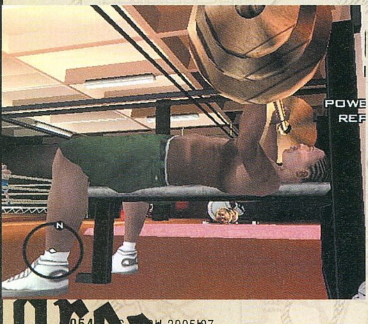
Grand Theft Auto San Andreas

írta · Hancu

fejlesztő: rockstar north kiadó: take 2 web: www.rockstargames.com/sanandreas

Az Edinburgh-i székhelyű skót stúdió DMA Desing néven kezdte a szakmát 1990-ben. Bemutatkozó játékuk, a Lemmings óriási siker lett, aztán '97-ben a Grand Theft Autóval végleg a játékfejlesztői világ élvonalába kerültek. '99-ben Rockstar North-ra változtatták a nevüket, majd elkészítették a legendás GTA3-at, a Vice Cityt, és a 35 milliós eladási eredményen is túl levő trilógia befejező darabját, a San Andreast...

Van egy olyan érzésem, hogy a Rockstar North direkt élvezi a PC-s játékosok táborának nem kis részét kitevő egyetemisták-főiskolások szívatását. Először jól felhergeli őket az aktuális Grand Theft Auto epizód őszi PS2-es megjelenésével, aztán húzzák az időt, hagyják, hadd irigykedjünk PS2-tulaj ismerőseinkre, kunyeráljunk kölcsön (vagy urambocsá' vásárol-junk) konzolt a játék kedvéért, hogy aztán fél év elteltével előálljanak a PC-s változattal. Menetrendszerűen májusban, a vizsgaidőszak kezdetén. Tulajdonképpen jó is, hogy nem készült még felmérés arról, hány elhalasztott, elbukott, vagy a vártnál két-három jeggyel gyengébben sikerült vizsgáról tehet a GTA3 és a Vice City (és fog tenni idén a San Andreas), hiszen ez csak olaj lenne a tűzre a játék betiltását követelő vérességű szülői érdekképviseletek, jogvédők, és egyéb elmebetegek körében. Nos, fiúk-lányok, jelentem, az idei vizsgaidőszaknak is lőttek: megjelent az új generációs GTA-trilógia befejező, és egyben legjobb részének PC-s változata!



Boyz n the Hood

Bár vélhetőleg a tavaly májusi, bejelentést követő interjúnk, és a késő őszi PS2-es előtesztünk nyomán a legtöbb PC Guru olvasó tudja már, hogy nagyjából mi is az a San Andreas, a rend kedvéért azért szaladjunk végig gyorsan az alapokon. Az előző két GTA száguldozós-lövöldözős, szabad játékmenetét tovább csiszoló San

csak EXTRÉMEKNEK!

Ha már tízszer oda-vissza végigjátszottad a San Andreast, minden titkot felfedeztél, és úgy gondolod, már nem tartogat kihívást a játék...

Próbáld ki úgy, hogy az egész játékot egy szál gatyában viszed végig! A bandatagok között az elismertséged kicsit megsínyli a hiányos öltözéket, de nem lehetetlen a dolog... Vagy hizlald fel CJ-t, és próbáld meg a százötven kilós gengszterrel végigvinni a játékot! Ez is lehetséges, csupán a sprintelés képességéről kell lemondanod, illetve a csajok között sem leszel túl népszerű...

könnyű PÉNZ

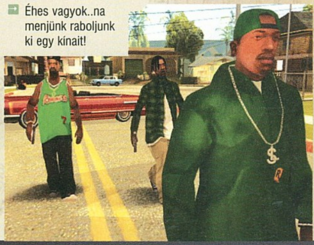
A San Andreasban a pénznek nagyobb szerepe van, mint bármelyik eddigi GTA-epizódban. Az alábbi trükk – ugyan szerintünk a csalás kategóriájába tartozik, tehát csak az használja, aki nem berzenkedik az ilyesmitől – segítségével hamar megoldhatjuk CJ minden pénzügyi nehézségét…

Mentsük el a játékállást, majd ballagjunk el Los Santosban a fogadóirodába. Tegyük fel minden pénzünket a legesélytelenebbnek tartott lóra (általában 1:12-höz adják a győzelmét). Ha vesztettünk, töltsük vissza az állást, és próbálkozzunk újra, míg be nem jön a tipp. Ha nyertünk, mentsünk újra, és kezdhetjük az egészet elölről.

Ha egy ezressel kezdtük a játékot, és háromszor nyerünk, egymillió dollárt érezhetünk a zsebünkben, ami már mindenre elég lesz.

Andreasban Carl „CJ" Johnson szerepébe bújunk, aki a korai '90-es évek Kaliforniájában éli a rapperek által oly sokszor és oly szépen megénekelt „muthafucka' nigga' gangsta" életét. A Liberty Cityből (ez a GTA világában New Yorknak felel meg) a nyugati partra hazatérő hősünk elég sanyarú állapotokat talál otthon: a régi bandája szétzüllött, két korrupt zsaru már az intróban alaposan felülteti és egy zsarugyilkosságot is a nyakába varrnak. Isten hozott itthon, CJ, innen szép a győzelem!

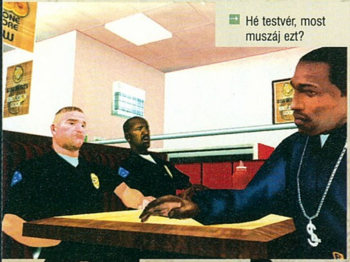
Az eddigi GTA-játékokban leginkább a szabad játékmenet, az „azt csinálok a városban, amit akarok" hangulat varázsolta el a játékosokat; a San Andreasban azonban (mivel harmadszorra ugyanez már nem ütne igazán) inkább a hangulatra és a történetre helyezték a hangsúlyt. A rapper-videoklipekből, vagy a kilencvenes évek elejének jellegzetes amcsi gettó-mozijaiból (Menace II Society, Boyz n the Hood – nálunk nemigen ismertek, de odaát igazi kultuszfilmek) ismerős hangulat árad a játék minden egyes pillanatából. Állandó bandaháború, lepusztult gettók, utcai harcok, piti bűnözők és igazi maffiózók, a törvényre fittyet hányó, de azért összetartó kemény feka srácok… Mindez ipari mennyiségű, fantasztikusan megírt és megrendezett engine moziból jön át a játékos számára, ahol a játék szereplői – hihetetlen figurák mind egy szálig! – az afroamerikai utcai kultúra szlengjében (mindenki mindenkinek brada meg homie, meg nigga, és durvábban káromkodnak, mint egy focidező, amikor a harmadik tizenegyest adja a bíró a csapata ellen), a csak rájuk jellemző hanghordozással, mimikával, gesztusokkal adják elő magukat – egyszerűen zseniális!



Éhes vagyok..na menjünk raboljunk ki egy kínait!

A történetből nem szeretnék különösebben semmit elárulni, legyen elég annyi, hogy simán elmenne filmforgatókönyvnek is (a gamefaqs.com-on egy szent őrült legépelte az összes párbeszédet: 39 000 szó, ami több mint kétszer annyi, mint a teljes E3-beszámolónk!). A küldetések pedig – annak ellenére, hogy alapjaiban véve mind a menj ide, öld meg, hozd el sablonokra épülnek – fantasztikusan változatosak és ötletesek!

A játéktér a Vice City óta a többszörösére nőtt, ezúttal három teljes város (Los Santos, San Fierro és Las Venturas – amelyek Los Angeles,



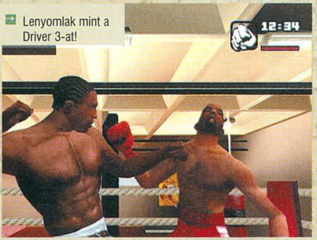
Hé testvér, most muszáj ezt?

San Francisco és Las Vegas GTA-sított változatai), illetve a körülöttük elterülő, kisebb-nagyobb településekkel, farmokkal tarkított vidék áll a játékos rendelkezésére. A szokásoknak megfelelően egymás után nyílnak meg számunkra a városok, ahogy haladunk előre a történetben; abban a sorrendben, ahogy az előbb említettem őket. A játéktér óriási, változatos, és az engine minden különösebb töltögetés nélkül képes megjeleníteni (csak a külső és belső helyszínek közötti váltásnál van töltés).

Tudok egy munkát, ami jól fizet, ha nincs más hátra, nyiss tüzet

A bevett és a mai napig remekül működő autólopós, száguldozós, lövöldözős GTA-formula alapjában véve nem változott, azonban kiegészült sok mindennel. A legszembetűnőbb a Sims óta játékipari trenddé nőtt személyre szabhatóság, vagy csodálatos félmagyar szakkifejezéssel élve „customizálhatóság". CJ fizimiskáját az edzőteremben, ruhaboltban, tetoválószalonban, fodrásznál, illetve különféle gyorskajáldákban fabrikálhatjuk olyanra, ahogy szerintünk egy igazi feka gengszternek ki kell néznie. Ugyanígy az autóinkat is rémületes optikai tuningokkal láthatjuk el – mert hát négyezer wattos hangfalak, felfúrt kipufogó, gigászi krómozott lökhárítók és a motorháztetőre pingált műalkotások nélkül nem gengszterek talán lehetünk, de gangsták aligha...

A lakosság vizuális terrorizálásán felül a játékmenetre is kihat CJ külseje: minél menőbben nézünk ki, annál nagyobb tisztelettel fordulnak felénk a bandatagok, illetve annál könnyebb a csajokat is elcsábítani (persze minden lányka más stílusra bukik, a sikeres hódítás érdekében többször át kell designolni magunkat). Na most



Lenyomlak mint a Driver 3-at!

egy mondatban két újdonságot is említettem, lássuk kicsit bővebben. Cimboráinkból igazi utcaiharcos-csapatot toborozhatunk, aminek élén hatalmas bandaháborúkat vívhatunk a mexikói Vagos galerivel, a vietnami Da Nang Thang bandával, valamint régi ismerőseinkkel, a kínai Triádokkal, és a digó maffiával. A bandaháború lényegében egy társasjátékra emlékeztet: a városok egyes kerületeit támadhatjuk meg területszerzési céllal – illetve védekezhetünk a mi területünket támadók ellen. A másik, imént említett újdonság, a csajozás egyfajta minijáték: hat női egyedet csábíthatunk el hosszas ostrom – randizás, romantikus autókázás, tánc, vacsora stb. – után. Külön poén, hogy a randikra beállíthatunk virággal, de akár egy méretes vibrátorral is (amit egyébként fegyverként is használhatunk, ha ajándéknak nem jött be).

100%

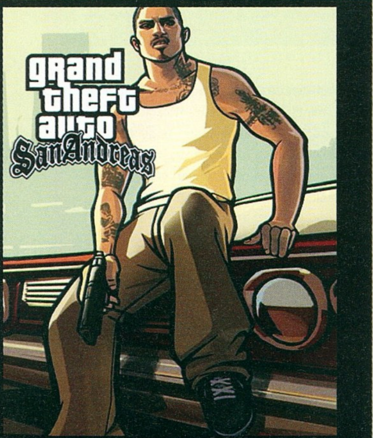
A játék tökéletes, 100%-os teljesítéséhez a következők szükségesek:

- Az összes feladat (sztori-, és mellékküldetések egyaránt) teljesítése
- Az összes BMX-es, import-export garázs, Chiliad, NRG-500, lowrider, futár, R3, és vonatos küldetés teljesítése
- Első helyezés az összes utcai versenyen
- Legalább bronz fokozat elérése mind a négy iskolában
- A négy-négy Ammu-nation, és stadion-küldetés teljesítése
- Az összes garázs megvásárlása
- Az összes patkó, osztriga, graffiti, és fotó-pozíció megtalálása
- NEM számít viszont a 100%-ba a barátnők megszerzése, a városrészek elfoglalása a többi bandától, a titkos ugratók megtalálása, a tulajdonságaink maximumra tornászása, és Big Smoke futár-küldetéseinek teljesítése.

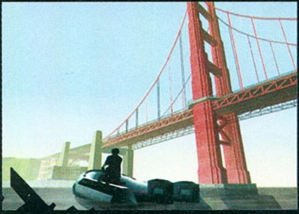
Ha megvan a 100%, megkapjuk a Rhino tankot, és a Hydra rendőr-repülőt, egymillió dollárt, végtelen lőszert, és minden járművünk dupla ideig bírja a gyűrődést.

Fehér por, barna kő, luxusyacht, szőke nő

A Sims-vonalon túlvagyunk, jöhet a játékba újításként becsempészett RPG-elemek témája! CJ külsejének menedzselgetése közben, mintegy mellékhatásként, vagy féltucatnyi, a játékmenetre kisebb-nagyobb hatással levő tulajdonságunkat tuningolhatjuk. Először is ott a kitartás – ezt szimplán futkározással növelhetjük, és arra van hatással, hogy mennyi rohangálás után fáradunk el. Ugyanez működik víz alatt is (igen: CJ az első GTA-szereplő, aki tud úszni!): minél több bet búvárkodunk, annál tovább fogjuk bírni szuflával víz alatt. A harci képességekre átérve: a közelharci sebzésünket az edzőtermekben való szorgos gyúrással turbózhatjuk,



„ A San Andreas minden minden szempontból túlmutat elődein, és PS2 után PC-n is esélyes az Év Játéka címre "



Ilyen volt, ILYEN LETT

A Golden Gate híd, San Francisco rőtvörösre mázolt büszkesége (tényleg: ha Aranyhíd a neve, vajon miért vörösre festették?) a játékban Gant Bridge néven található meg.

rejtett POÉNOK

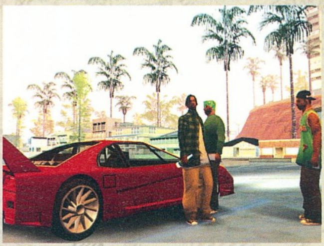
A San Andreasban az eddigi GTA-részekhez hasonlóan szakajtószám lehet jól, vagy kevésbé elrejtett játékfejlesztői tréfákat, utalásokat találni – íme a három legjobb poén!

Madd Dogg kastélyában láthatunk egy fickót, aki a tévé előtt ül és egy videojátékkal játszik, miközben folyamatosan szentségel, a játék főszereplőjének, bizonyos Tannernek az animációját, és a fejlesztő „Refractions" csapatát illetve vaskos kritikával. Ez enyhe utalás a Reflections fejlesztette Driv3rre, és Tanner nevű főszereplőjére...

Los Sandosban egy helyi takarítócég, a True Grime Street Cleaners hirdeti magát óriásplakátokon – ez vélhetőleg az Activision GTA-klónjának, a True Crime Streets of LA-nek szóló fricska.

Az egyik vidéki autóversenyen találkozhatunk egy Catalina nevű csajjal, aki az új pasijáról, Claude-ról áradozik (többek között elárulja, hogy Claude-nak van valamije, ami nagyobb, mint az autójában a sebességváltó kar...), és azt is elmondja, hogy nemsokára Liberty Citybe utaznak, és valami nagy bulira készülnek. Ha még nem esett volna le valakinek: Claude nem más, mint a GTA 3 névtelen-szótlan főhőse, akit a játék intrójában Catalina minden további nélkül hátba lő, és lelép a bankrablásból származó pénzzel.

Nem elég hogy elloptátok a dagadt ikrek autóját, még lőttök is rájuk?!



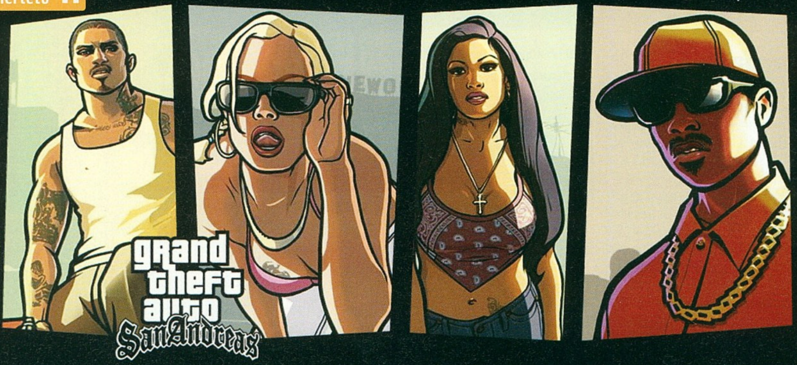
illetve a három város harcművészeti klubjaiban a technikánkat is csiszolhatjuk (ez különféle kombók megtanulását jelenti). Fontos tulajdonság még a hírnév; ezt egyrészt tetkókkal, menő ruhákkal, séróval, és autóval növelhetjük, másrészt nő magától is, minden küldetés teljesítésével – ettől függ, hogy a bandánkba hány embert sorozhatunk be. Aztán külön képzettség van minden fegyver- és járműkategóriára, amelyeket az intenzív használat növel. Fegyvereknél a magasabb képzettség először a mozgás közbeli lövöldözés, majd a dupla fegyverhasználat lehetőségével ajándékoz meg, míg járműveknél a szakértelem jutalma a jobb úttartás és kormányozhatóság. A mértéktelen hamburgerzabálásnak is megvan a maga eredménye – rövid távon csak annyi, hogy CJ szalonképtelen dolgokat kezd művelni a tizedik menü magasságában, hosszú távon pedig szépen elhízunk. Ez azzal jár, hogy a járókelők gúnyos szövegekkel illetnek bennünket, és le is lassulunk – de semmi gáz, az edzőteremben szépen leadhatjuk a fölös kilókat.

Hősünk adatait a lehető legegyszerűbb, kódolatlan HTML formátumban tárolja a program, ami elvileg a netre való feltöltést, cserélgetést szolgálja, és a modolhatóságot segíti – mintegy mellékhatásként pedig szegény CJ-t a lehető legperverzebb módokon alakíthatjuk át könnyedén a fájl megpiszkálásával.

Az országúton padlógázzal, roncsautóval, majdnem százzal

A használható fegyverek és vezethető járművek listája egyaránt bővült, előbbiek között elsősorban a vidám közelharci műszerek (poroltó, ásó...) használatát, utóbbiak között pedig a „használhatatlan de vicces" kategória képviselőit (kombájn, traktor, fűnyíró...) üdvözöltük leginkább kitörő örömmel. Újdonságként jelent meg a járműparkban a biciklik kategóriája és a lowrider autó (a spéci hidraulika miatt az alvázon „ugrálni" képes verda, minden második hip-hop videoklipben látni ilyeneket). Sőt, végül is járműként foghatjuk fel az ejtőernyőt is, aminek használata a nagyobb látótávolság miatt sokkal élvezetesebb, mint a PS2-verzióban volt. Ha már itt tartunk: érezhetően javult a járművek fizikája, bicikli nyergében pofás trükköket hajthatunk végre, az autók irányítása érzékenyebb, karamboloknál egész realisztikusan (bár még mindig kicsit eltúlzott mértékben) pördülnek ide-oda a járgányok.

A GTA-sorozat eddig is híres volt a mellékküldetések, minijátékok és gyűjtögethető titkos cuccok tömkelegéről – nos, a San Andreas ezeknek a mennyiségét is a négyzetre emeli. A rendőr, mentős, taxis, tűzoltós küldetések mellett kamionos és biciklifutár is válhat a derék CJ-ből (mind a kettőnél a rakomány időre, és épségben való leszállítása a cél), de lehetünk masiniszták is (bár vonatot vezetni a játék tanúsága szerint unalmasabb, mint autót), sőt futtathatunk lányokat is a minél valósághűbb szimuláció érdekében (a lányokat ide-oda kell fuvarozni és megvédeni a rosszarcú kuncsaftoktól). A gyűjtögethető rejtett csomagok szerepét graffitik, lópatkók, osztrigák keresgélése vette át, plusz San Fierróban a fényképek készítése. Új elem a lopakodás is (az ilyen küldetésekben megjelenő zajmérő műszerre kell ügyelni, hogy ne lendüljön ki túlsá-



gosan), amit főként éjjelente gyakorolhatunk; elég elkötnünk egy furgont és odaparkolnunk vele egy ház elé, máris mehet a betöréses rablás (ami igen jó pénzkereseti lehetőség!)

A kezelés a régi; ha a gamepad is lóg a gépünkön, a lopakodós (és talán a járművezetős, de ez már ízlés kérdése) részekhez ajánlott azt bevetni – a third person perspektívájú lövöldözéshez viszont nincs jobb, és pontosabb szerszám a jó öreg billentyűzet-egér párosnál. (Csak a Dual Shock rezgő üzemmódja fog hiányozni nagyon a PS2-változatot kipróbáltaknak; ugyanis az nemcsak hangulatkeltő módon berreg a kezünkben karambolnál vagy ütközéseknél, hanem például a vonatos küldetésekben jelzi, ha túl gyorsan megyünk.)

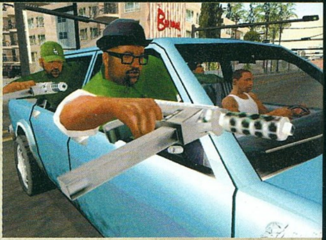
TÉRKÉPEK

Mivel az eddigi GTA-epizódok megjelenése után mindig elárasztottak bennünket a „hol találom ezt meg azt" típusú kérdések, ezúttal elébe megyünk a dolognak: következő számunk DVD-jére az összes fellelhető térképet felmásoljuk nektek. Addig is próbáljátok felfedezni San Andreas monumentális világát!

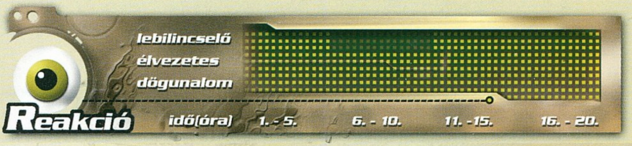
Milyen ajéndék van a gengsztermenühöz, kiscsibe?

Sztárvár

A GTA-játékok hangulatteremtésében mindig is nagy szerepet játszott a zene és a szinkronstáb. A Rockstar ezúttal is követte a bevált „licenceljünk pár órányi zenét a legnagyobb sztároktól és vegyünk hollywoodi színészeket hangnak" receptet, ami most is fényesen bevált. A szokásos autórádiós megoldással talált zenei palettán a játék környezetének megfelelően a fekete stílusok dominálnak: rap, hip-hop, funk, groove, soul. A változatosság kedvéért a 2Pac, Dr. Dre, Cypress Hill és a Public Enemy fémjelezte muzsikák mellett helyet kapott némi reagge, country és rock is, olyan sztárok előadásában, mint Billy Idol, a Faith No More, a Depeche Mode, vagy a Guns'n'Roses. A Welcome to the Jungle vagy a Personal Jesus hatezer decibellel dübörgő ritmusára száguldozni a városban pedig olyan élmény, mint... Nos, legalább olyan, mint Vice Cityben volt a 99 Luftballoons vagy a Billie Jean volt. A legcsodálatosabb az egészben, hogy a hip-hop zene annyira passzol a játék hangulatához, hogy még az is élvezni fogja, aki egyébként hidegrázást kap ettől a stílustól (ezt tapasztalatból mondom)! A szinkronszínészek között Hollywood nagyágyúit Samuel L. Jackson, Peter Fonda és James Woods, míg a zene világát Ice T, Chuck D (ő a Public Enemy frontembere), valamint a jó öreg Axl Rose képviseli.



Na melyik nézett csúnyán?!



A Grand Theft Auto San Andreas már az első pillanatban leveszi a lábáról a játékost. A hihetetlen hangulat az első pár óra után valamalyest enged a szorításából. Ekkor szusszanjunk egyet, majd újult erővel vágjuk bele magunkat a játékba!

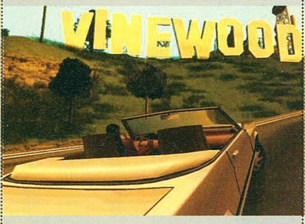
Amit csak a PC tud

Pontosan fél év telt el a San Andreas PS2-es debütálása óta, amit a Rockstar North derék fejlesztői elvileg a PC-s és xboxos verzió csiszolgatásával töltöttek (mellékesen pedig a PSP-s Liberty City Stories és a PS3-ra készülő következő GTA-epizód fejlesztésével). A grafika természetesen sokkal szebb lett, mint a PS2 képességeinek határait feszegető eredetiben. (Egyébként az E3-on az egyik fejlesztő megsúgta, hogy anno a textúrákat először a majdani PC-s verzi-

VÁROSNÉZÉS

A Las Vegas Boulevard: A kaszinóváros csillogó-villogó főutcáját a San Andreasban is érdemes meglátogatni; a játék egyik leglátványosabb helyszíne ez Las Venturasban.

A Hollywood-felirat: Los Santos előkelő negyedében a domboldalon hatalmas felirat hir-



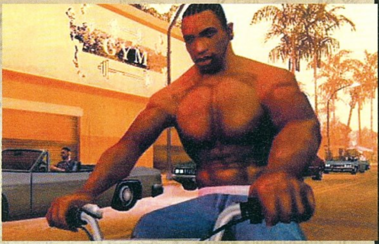
deti a filmfővárossá vált kerületet; aminek a neve esetünkben nem Holly-, hanem Vinewood.

A Rodeo Drive: Los Angeles legelőkelőbb és legdrágább bevásárlóutcáját (a Micsoda nő bevásárlós jelenete óta a leghíresebb is) Los Santosban szimplán Rodeo néven találjuk meg.

Villamosok San Franciscóban: A híres piros villamosok nem hiányozhatnak San Fierro utcáiról sem; a város főutcáját, a dimbes-dombos Windy Windy Streetet, a Lombard Street néven találjuk a térképeken.

óba szánt minőségben készítették el, majd ezeket butították, kicsinyítették, tömörítették addig, míg elbírt vele a PS2...) Azonban antialiasing ide, nagy felbontás oda, a látványvilág még így is inkább hangulatos, és változatos, mint szép. Sokkal inkább művészileg van ott a szeren, mint technikailag – mert a modellek, textúrák, effektek bizony elmaradnak attól, amit 2005-ben egy ilyen csúcs PC-játéktól vár az ember (a PC-verzióban debütáló árnyékokkal és tükröződésekkel együtt). A Vice Citynél tagadhatatlanul szebb a San Andreas – de ennél lehetne még jóval szebb is. Mindenesetre a nagy felbontású textúrák nemcsak szebb látvánnyal szolgálnak, de a játékmenetre is jótékony hatásuk van: a PS2-változatban megszokottól jóval használhatóbb a minitérkép, sokkal nagyobb a látótávolság, és végre az útjelző táblákat is el lehet olvasni.

A szokásos PC-s GTA-extrákat (MP3-rádió, 30 másodperces visszajátszás) most is megkapjuk,



Úgy látszik, neki bejött a Norbi-féle Update menü

Apróság, de biztos van, aki számára bosszantó momentum, hogy a játék kizárólag DVD-n jelenik meg – bár aki a PC Guru DVD-mellékletre való átállása óta még mindig nem szerzett be DVD-ROM-ot, az meg is érdemli hogy kimaradjon a San Andreasból. (Hasonló apróság, hogy csak Windows 2000-től felfelé fut a játék, tehát az olvasói felmérésünk szerint még mindig nem telje-

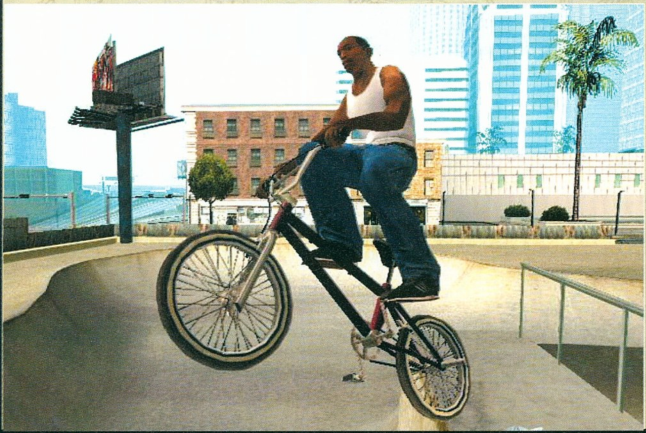
„ A PlayStation 2 verziót fényévekkel körözi le a grafika, de 2005-ben PC-n azért ez már kevés... "

hiányoznak viszont a többször beígért modkészítő segédprogramok – a Rockstar szerint azért, mert a program felépítése annyira hasonlít a Vice Cityére, hogy a modkészítőknek nincs is szüksége további segítségre... A PS2-es „ketten egy gépen" multiplayert sem írták át (mondván nem nagyon van olyan PC-s akinek két-két billentyűzet és egér lógna a gépén – halkan jegyzem meg, hogy olyan viszont van, akinek billentyűzet-egér plusz gamepad áll a rendelkezésére). Hiába reménykedtünk valamiféle multiplayerben (a Multi Theft Auto mod készítői bebizonyították, hogy nem lehetetlen feladat), és úgy általában: bármiféle plusz tartalomban, ami a PC-s verzió sajátja; pár új mellékküldetés, autó, fegyver, ruha vagy tetoválás nem hiszem, hogy olyan nagy pluszmunkát jelentett volna.

sen kipusztult Win98-at birtoklók gondolkodjanak el az oprendszer-fejlesztésen.) Lesz gyűjtői változat is, ám az – jelenlegi információink szerint – mindössze egy GTA-regényt tartalmaz pluszként az alapcsomaghoz képest.

Eddig a legjobb GTA!

A trilógia lezárult, a következő Grand Theft Auto játékot a brutálisan erős PS3 hardver lehetőségeire tervezik, és állítólag teljesen felújítják a játékmenetet is – várjuk sok szeretettel! Addig is itt a San Andreas, az eddigi legjobb GTA-epizód; bár nem használja ki teljesen a PC lehetőségeit, de zseniális küldetései, története, hangulata, karakterei, hihetetlenül sok lehetősége és hosszú játékideje így is a legnagyobbak, az igazi klasszikusok közé emeli.



GRAND THEFT AUTO: San Andreas

grafika	21/25
zene	15/15
játékélmény	38/40
kategórián belül	15/15

95%

PC GURU index 5/5

+
- Világbajnok sztori és küldetések, csúcs karakterekkel
- Fantasztikus hangulat
- Rengeteg mini játék, hosszú játékidő

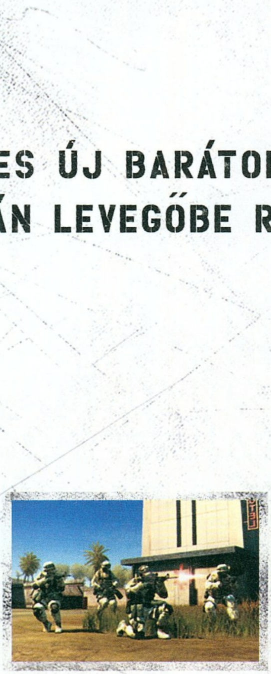
–
- Semmi újdonság a PS2-verzióhoz képest
- Lehetne szebb is

Minimum gépigény: P3 1 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 3,6 GB HDD, DVD-ROM

GTA3	95%
Vice City	95%
Drv3r	60%

PC DVD
BATTLEFIELD
2
16+
www.pegi.info
PC
DVD
ROM
POWERED BY
gamespy
SOUNDS BEST ON
Sound
BLASTER
24-bit
ADVANCED HD
...the way it's meant to be played
NVIDIA
Logitech
dice

TÖKÉLETES ÚJ BARÁTOKAT SZEREZNI.
ÉS AZUTÁN LEVEGŐBE REPÍTENI ŐKET.



BATTLEFIELD 2™

ÁLLJ CSATASORBA AZ EAGAMES.HU/BATTLEFIELD2 CÍMEN

© 2004 Digital Illusions CE AB. Minden jog fenntartva. A Battlefield 2 a Digital Illusions CE AB védjegye. Az Electronic Arts, EA, EA GAMES, „Challenge Everything" és az EA GAMES embléma az Electronic Arts Inc. (bejegyzett) védjegye az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. A Gamespy és a „Powered by Gamespy" arculat a Gamespy Industries, Inc. védjegye. Minden jog fenntartva. © 2004 Creative Technology Ltd. © 2004 Logitech. Minden jog fenntartva. A Logitech, a Logitech embléma és egyéb Logitech jelzések a Logitech tulajdonát képezik és bejegyzett végjegyek lehetnek. Minden más védjegy a hozzá tartozó birtokos tulajdonát képezi. A Creative embléma a Creative Technology Ltd. bejegyzett védjegye az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Minden felsorolt márka- és terméknév védjegy vagy bejegyzett védjegy, és a hozzá tartozó birtokos tulajdonát képezi. Az EA GAMES™ az Electronic Arts™ márkaneve.

EA GAMES
Challenge Everything™

Egy makulátlan elme örök ragyogása

Lipótmezőről jelentjük

írta · Stöki

PSYCHONAUTS

fejlesztő > double fine **kiadó >** majesco **web >** www.psychonauts.com

A San Francisco-i székhelyű Double Fine Studios 2000 júniusa óta a játékvilág legviccesebb és legkreatívabb figuráinak otthona. A humoros kalandjátékok többszörösen megkoronázott királya, Tim Schaefer, és a LucasArtstól kilépett fél Grim Fandango-fejlesztőcsapat az elmúlt években leginkább az internet egyik legőrültebb lapjaként ismert weboldallal, a doublefine.com-mal hívták fel magukra a figyelmet – most pedig robbantottak az év legmókásabb játékával.

A játékipar mostani állapotának köszönhetően nem nehéz eredetinek lenni." Ezt Tim Schafer mondta nemrég – az az ember, aki nagy szerepet vállalt az első két Monkey Island elkészítésében, és akinek olyan kalandjátékokat köszönhettünk, mint a Day of the Tentacle, a Full Throttle vagy a Grim Fandango. A nagynevű designer legújabb játéka, a Psychonauts egyszerre cáfolja és igazolja az idézett állítást. Igazolja, mert a program már az első percekben több ötletet mutat fel, mint az utóbbi években megjelent folytatások és lélektelen klónok –, és cáfolja, mert a kockázatot nem szívesen vállaló kiadók körében éppen eredetisége miatt volt hányatott sorsa ennek a négy éven át készült gyöngyszemnek.

„Vannak, akik úgy hívnak: Tim..."

Amikor Tim és néhány volt LucasArts-os kollégája megalapította a Double Fine fejlesztőcéget, és 2001-ben bejelentették a Psychonautsot, több kiadó is érdeklődött a projekt iránt. Végül a Microsoft csapott le a játékra, de az elhúzódó fejlesztést – aminek valószínűleg Schafer úr perfekcionizmusa volt az oka – nem bírta kivárni, és hiába nyerte el a félkész program számtalan kiállítás (köztük az E3) Legeredetibb játék-díjait, a finoman szólva is tőkeerős szoftvercég tavaly márciusban minden különösebb magyarázat nélkül felmondta a Double Fine-nal való további együttműködést. Valószínűleg úgy gondolta valamelyik Microsoft-fejes, hogy egy ilyen bizonytalan és újító játék nem ér meg több kockáza-

Mi is pont így reagáltunk a játék poénjainak nagy részére...

Más vélemény

Stöki már javarészt elmesélte, milyen szintű elmebetegséggel szembesülhettek, ha adtok egy esélyt a Psychonautsnak. Garantáltan átéltek majd számos olyan szituációt, mikor kibukik a szátokon egy-egy "hát ez milyen már...!" jellegű mondat. Hihetetlenül agyament történet, frappáns dialógusok, és lebilincselő grafikai megvalósítás teszi közel tökéletessé Raz kalandját. Egyetlen hátránya lehet csak a magyar közönség számára a játéknak: az ékes angol nyelv, amin a játék kommunikál, és a nem képi poénok hegyeit előadja. Nagyjából középfokú nyelvvizsga – vagy ennek megfelelő angoltudás – hiányában, egyre nyomasztóbban érződik majd, ahogy haladtok előre, hogy nem érthető teljesen a történet... Egy ilyen platform-kalandjátéknál, amely mindkét stílusból sokat merít, ez igen csúnyán csökkentheti a játékélményt. Én azt mondom, ennek ellenére mindenképp lessétek meg, frenetikus a játék, anyu-apu elképedve áll majd az ajtó előtt a hangokat hallgatva, de ne féljetek, úgysem mernek majd belépni a szobátokba...

Flatline

Még hogy nem lehet újat mutatni grafikai designban...

tot... A Microsoft helyébe öten is jelentkeztek, de négyükkel súlyos gondja volt Timnek: szülői érdekképviseletekre, korhatár-kategóriákra és egyebekre hivatkozva korlátok közé akarták szorítani a készítők kreatív energiáit. Nem csoda, hogy a neves fejlesztő az ötödiket, a Majescót választotta, és ennek köszönhetően az 1999-es Grim Fandango óta először nyílt alkalmunk arra, hogy megcsodálhassuk, mire képes a játékipar egyik legviccesebb és legeredetibb figurájaként számon tartott Tim Schafer, ha kiélheti magát, és nem kötik kompromisszumok. Jelentem: gyakorlatilag bármire. A Psychonauts az egyik legélvezetesebb, legőtletesebb játék, ami műfajában, sőt, ami úgy egyáltalán valaha készült – egyben az egyik legbetegebb is...

Agymenés

Schafer mester és válogatott tettestársai igazán szabadjára engedték a fantáziájukat, gyerek- és felnőttkoruk minden frusztrációját ebbe a játékba sűrítették. A sztori főhőse Raz, a víziszonyos, különleges mentális képességekkel megáldott árva, akinek minden vágya, hogy bekerüljön a Psychonauts nevű speciális titkosügynök-csoportba. Hogy célját elérje, Raz belóg egy nyári táborba, ahol agyi szuperképességekkel megáldott gyerekek tanulnak a Psychonauts néhány tagjától, és maga is elkezdi a tábori kiképzést. Hamarosan azonban megbomlik az erdei idill, és egyre furcsább dolgok történnek: a feladatok nyugodt gyakorlását nem a szellemi világba való lények zavarják meg, a tábori gyerekeket pedig valaki sorra elrabolja, és agy nélkül küldi vissza őket (agy nélkül pedig egyetlen dologra képesek: tévét nézni...). A nyomok egy közeli elmegyógyintézethez vezetnek, ahol Raz feladata lesz, hogy rendet rakjon a valós és a mentális világban egyaránt. Utóbbiban egy teljes Lipótmezőre való eszelőst kell majd megszabadítani rémálmaiktól, és a készítők e téren aztán végképp nem tiszteltek semmilyen konvenciót vagy tilalomfát. A személyiségükben jól kidolgozott szereplők múltjában szerepel az anyuka öngyilkosságától a nyilvános megaláztatásig mindenféle borzalom, ráadásul olyan gyilkosan fanyar poénokkal előadva, hogy a 13 éven felülieknek szóló korhatár indoklásában az illetékes szervezet külön kiemelte a „durva humort". Nem mindennapi környezettel kell tehát megbarátkoznia annak, aki végig akarja nyomni a Psychonautsot – galamblelkűek nyugodtan válasszák helyette inkább valamelyik Mariót (akár a harmonikást is).

Platformabontás

Nem véletlenül említem Mariót, ugyanis a Psychonatus platformjátékként hirdeti magát – bár első pillantásra nem annak tűnik, mert szokatlanul erős kalandelemeket tartalmaz (amit csak üdvözölni tudok). Raz ténykedésének fő helyszíne a pályatervezői etalonként is felfogható: hatalmas, és igen aprólékosan kidolgozott tábor, ahol inkább a mász-

Többet ésszel! 01.

Pszichoképességeink repertoárja igazán figyelemreméltó. Bár csak nyolc „varázslatból" áll, a játékos mindig éppen arról feledkezik meg, amelyik segítené a továbbjutásban...

Pyrokinesis: Raz rövid koncentrálással meggyújt valamilyen éghető anyagot. Harcban jön jól, illetve ritkán a továbbjutáshoz, vagy egy-egy tárgy (például egy jégtömbbe dugott ereklye) megtalálásához szükséges.

Markmanship: Távolsági fegyver, amely véges számú mentális energia-lövedékkel rendelkezik. Az ellőtt nyalábokat használati tárgyak szétverésével könnyen lehet pótolni. A lövedék a későbbiekben fejleszthető továbbpattanó sugárrá, és remekül alkalmazható több célpont ellen.

Telekinesis: Raz mozdulatlanná dermedve összpontosít, így tud egy közeli tárgyat lebegtetni, mozgatni és elhajítani. Elérhetetlen tárgyak közelebb lebegtetésére és egyes főellenfelek legyőzésére egyaránt szolgál – utóbbi esetben általában az ellenfél saját fegyverét kell lebegtetni, majd visszahajítani a rosszfiúba.

Invisibility: Láthatatlanság. Rövid ideig hat, de többnyire csak akkor kell, amikor olyan ajtón akarunk bemenni, amin egyébként nem engednének át; vagy oda akarunk lopakodni valakihez, és elvenni tőle egy tárgyat. Továbbá néhány nagyobb ellenfél legyőzéséhez is elengedhetetlen – ezek csak akkor engedik le a védelmüket, amikor nem látnak bennünket.

A Men in Black meg a SWAT megy a levesbe: itt az új szuperügynök!

kálás, felfedezés-gyűjtögetés és beszélgetés kap szerepet – míg az elmék szülte „belső világok" a klasszikus platformkánont idézik több és gyorsabb akcióval, nehezebb ügyességi részekkel, lineárisabb pályaszakaszokkal. A játékmenetnek ez a fajta felosztása abszolút telitalálat volt a Double Fine részéről, mert ugyan talán felbosszantott néhány keményvonalas őrültet, akik a pixelpontosságú ugrándozásban nagyobb örömüket lelik, mint a lassan kibomló, krimiszerű cselekményben – de ezzel együtt sokkal szélesebb tömeg felé nyitott. A Psychonautsot élvezhetik azok is, akik amúgy nem sokra tartják a platformjátékokat, emellett a műfaj rajongói is találhatnak benne kihívást (mert nem kis teljesítmény minden kis bigyót összegyűjtve 100%-ra teljesíteni a játékot, és ezzel bezsebelni a bónusz befejező mozibetétet). Az egyetlen gond talán csak a nehézséggel van: a nagyjából 20-30 tiszta játékórát rejtő Psychonauts első harmada túlságosan is könnyű, aztán meglehetősen hirtelen vált át abba az izzasztó játékstílusba, amit a gyakori elakadások és a sokadszorra visszatöltött állások fémjeleznek. Valamivel fokozatosabb átmenet üdvösebb lett volna.

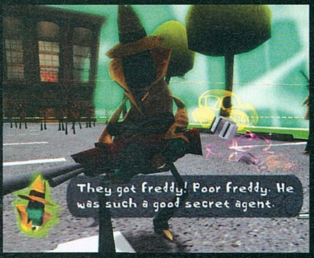
Elmebajnok

Platformjátékban már az fél siker, ha a főszereplő sokoldalú és a pályák is több lehetőséget nyújtanak neki, mint hogy elüsse rajtuk a játékidőt. Játékunk meg is felel ennek az elvárásnak. Ahogy Raz fejlődik (összesen 100 pszicho-szintet érhet el), nyolc különböző és kivétel nélkül igen jól használható paraképességet sajátíthat el, egy mentális ököl segítségével pedig közelharcban is méretes pofonokat tud osztogatni. Raz emellett ugrik, akár szaltózva is (és magasabbra), vékony rudakon és kapaszkodókkal rendelkező felületeken mászik, kötélen egyensúlyoz és korlátokon csúszik le, trapézon leng, egy billentyű hatására pedig végrehajt valamilyen akciót attól függően, hogy hol áll és mi van nála (beszél valakihez, használ egy tárgyat stb.). A valós világ pályáin hősünknek a szintlépéshez szükséges kártyalapokat és egyéb tárgyakat kell összegyűjtenie (illetve a későbbiekben a gyerekek agyát kell visszaszereznie), a mentális univerzumban pedig emlékeket szedhet össze. Utóbbiak közül két fajta különösen ötletes. A pókháló az agyak kevésbé használt részein keletkezik, és azokat eltakarítva általában valamilyen felszedhető jósághoz jutunk; a pszichében található bőröndök pedig jó példák a játék szóvicceire – az „emotional baggage" az angolban a „lelki teher" megfelelője, szó szerint azonban „érzelmi poggyászt" jelent... (Másik fárasztó szóvicc, hogy az egyik ügynöknek szalonnával jelezhetünk – a furcsaság magyarázata a „bacon" és a „beacon" szavak hasonló hangzása...)

Szellemesség a gépben

A játékmenet tehát kellően vicces és változatos, és ezt profin megtervezett, néhol döbbenetesen eredeti pályák erősítik. Egy hatalmas szörny agyában például hosszan elterülő nagyvárost találunk makettszerű felhőkarcolókkal és apró szörnylakosokkal, és a felhőkarcolókon mászva pici repülők ellen kell harcolnunk – kész Godzilla-paródia. Vagy említhetném a paranoiás tejesember elméjét, ami nyugis kertvárosi környezetet rejt, csak éppen minden fából és szemeteskukából kamerák néznek ki, és magukat meglehetősen rosszul álcázó titkosügynökök népesítik be az utcákat. Aztán ott van még a rendmániás ügynök elméje, ami egy óriási, rakoncátlan kocka; a sikertelenségbe belebugygyant színésznő álomszínháza, ahol egy zord

„ Tim Schafer valószínűleg új tudatmódosító szert fedezett fel - tiszta elmével ilyen játékot kitalálni egyszerűen lehetetlen... "



Kinyirták Freddyt... a szemetek!

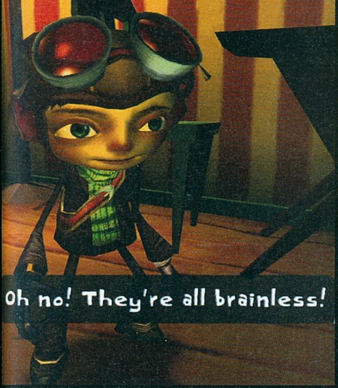
Többet ésszel! 02.

Levitation: A lebegés a Psychonauts talán legötletesebb képessége. Jó példája annak, hogy hogyan lehet úgy megoldani a magasabb helyekre való feljutást, hogy a játékos ne kapjon túl erős, univerzális eszközt. A lebegés előidézője jelen esetben egy színes energiagolyó, amin Raz egyensúlyoz. A golyóval hősünk sokkal nagyobbat tud ugrani, mint nélküle, és a leereszkedés is lassabb, ha Raz a feje fölé tartja, és úgy vitorlázik a levegőben.

Shield: Pajzs, amely rövid ideig megvédi Razt a támadásoktól. Főellenfelekkel szemben sűrűn használt képesség, ami Raz fejlődésével együtt erősebb lesz: előbb a közelharcban támadókra sebez vissza, később a távolból lövöldözőkre is.

Clairvoyance: A szabad fordításban talán éleslátásnak megfeleltethető képesség a játék egyik erős kalandeleme, egyes tárgyakon és személyeken alkalmazható. Hatására vagy az adott tárgy vagy személy múltjából kapunk egy rövid képet, vagy az ő szemén keresztül látjuk saját magunkat.

Confusion: Kérdőjel alakú gránát, amelyet – aranyos ötlet – a kérdőjel pontjának eltávolításával lehet kibiztosítani. A robbanás helyszínén zöldes füstfelhő keletkezik, amely összezavarja a vele érintkező ellenfeleket – csak állnak tanácstalanul, miközben Raz szabadon támadhatja őket. Roppant hatásos, de kevés van raktáron (igaz, ugyanolyan könnyű pótolni, mint a távolsági fegyver lövedékeit).



A szokásos platformelemek innen sem hiányozhatnak

Eladhatatlanul jó?

Nem egyszer fordult már elő, hogy a szakma és a kritikusok egekig magasztaltak egy játékot, mégis csúfosan megbukott a pénztáraknál. Battlezone, Toonstruck, Neverhood, Grim Fandango – csak hogy néhányat említsünk a szomorú lajstromról. Legutóbb a Beyond Good & Evil járt így, és sokan máris a vészharangokat kongatják a Psychonautsszal kapcsolatban is, szomorúan temetve a még be sem jelentett folytatást. Valami azért lehet a nagy hisztiben, hiszen a játék a Beyond Good & Evil műfajába sorolható, hangulatában pedig egy korábbi zseniális, de megbukott Tim Schafer-játék, a Grim Fandango egyértelmű rokona. Ráadásul az első hetek eladásai alapján nagyon úgy néz ki, hogy van okunk rosszat sejteni: a Psychonautsnak sem konzolon, sem PC-n nem sikerült bekerülnie az eladási listák első 20 helyére.

Szokták ilyenkor emlegetni a megfelelő marketing hiányát, de ezúttal nem lehet ilyen kifogásunk: a Majesco előtt kalapot kell emelni, mert amellett, hogy teljes szabadságot adtak a Double Fine-nak, több millió dolláros reklámhadjáratot indítottak a játék népszerűsítéséért, ami igencsak szokatlan egy bevett márkanevet nem tartalmazó program esetében. A Majesco minden elérhető médiumon nyomul: a rádió-, tévé- és újsághirdetések mellett demóturnét szervezett, keményen jelen van az online médiában, a www.psychoportals.com-on apró játékokkal és nyerési lehetőségekkel próbál netes közösséget építeni, a játék megjelenésekor már kiadott egy hivatalos végigjátszási kalauzt, barterezett hardvergyártókkal, néhány nagyobb játéküzlet-láncban pedig 5000 dollárt rejtő játékdobozokat helyezett el.

Az eladások ennek ellenére sem tűnnek fényesnek, és a játékok rövid életciklusából kiindulva ezután sem lesz jobb a helyzet. Kicsit értetlenül állunk a jelenség előtt: itt egy remek, agyonreklámozott játék, mégsem kell a vásárlóknak (még konzolon sem, pedig a platformjátékok igazán oda termettek). Talán a lassan beinduló történet és az első játékórák kevesebb akciója okolható, esetleg túl kevesen vevők Schafer humorára és fantáziaszüleményeire? Vagy a műfajok keverése nem volt szerencsés ötlet? Megfoghatatlan…

Ez itt Linda. Kicsit megváltozott a tévésorozat óta...

kritikus terrorizálja a mentális világot – megannyi zseniális sziporka, környezethez illő tréfákkal és ellenfelekkel, és még a töredékét sem árultam el mindannak, amivel a játék szolgál. Mindez fordulatos, játékokhoz képest ritka izgalmas történetté szőve, schaferi humorral megfejelve és a több tucat átvezető moziban előadva olyan egyedi, bizarr hangulatot eredményez, amilyet még nem látott a játéktörténelem, és amely a tervezőzseni életművének legjobb pillanatait, a Grim Fandangót és a Day of the Tentacle-t juttatja a nosztalgiára hajlamosak eszébe.

Nimbuszfényezés

Ennyi gondosság és a négy év fejlesztés után talán nem meglepő, hogy a belbecshez hasonlóan a külcsín is igencsak nívós. Egyedül a motorra lehet panaszunk, mert a nagy tereket jól és kellően szabadon kezelő engine szűk helyeken kicsit megbolondul, és a kameranézetet olykor lehetetlen szögbe állítja, amíg el nem mozdulunk – ezen illett volna még csiszolni kicsit. De megéri ezen túltennünk magunkat: a tábori helyszínek grafikája gyönyörű, a mentális pályáké kopárabb, de megjelenítésében is ötletes, a karaktermodellekbe és az animációkba első látásra bele lehet szeretni, és ennyi pozitívum mellett még a mozibetétek némileg rosszabb képminősége sem zavaró. A zenébe és a hangokba pedig ha akarok, sem tudok belekötni. Az aláfestés egyszerre sejtelmes és játékos – pontosan ilyennek képzelem egy Psychonautshoz hasonló bizarr mesefilm soundtrackjét –, a szinkronhangok és az audio effektek pedig nemcsak hogy tökéletesek, de újabb poénokat rejtenek.

Régen kapott el játék ennyire, mint a Psychonauts! Amikor e sorokat írom, már három napja le kellett volna adnom a cikket, de tegnap sem tudtam befejezni, mert elkezdtem megtisztítani egy csalódott művészlélek agyát a lidércnyomásoktól, aztán éjjel kettőkor kidőltem, miután megtaláltam az utolsó bőröndöt. Raz kalandja tipikusan az a program, amiről nem írni akar az ember, hanem játszani vele – aztán amikor a végére ér, még egyszer végignyomni, mert elsőre biztosan lemarad jó néhány poénról. Műfajában nálam a Psychonauts verhetetlen – még legnagyobb kedvencemet a Beyond of Good & Evilt is sikerült lepipálnia –, és egyelőre az év legjobb játékának tartom. Tim Schafer újra megmutatta, mit ér a neve a stáblistában – nagyon remélem, hogy a következő produkciójára nem kell hat évet várni!

Psychonauts

grafika	23/25
zene	15/15
játékélmény	37/40
kategórián belül	15/15

95%

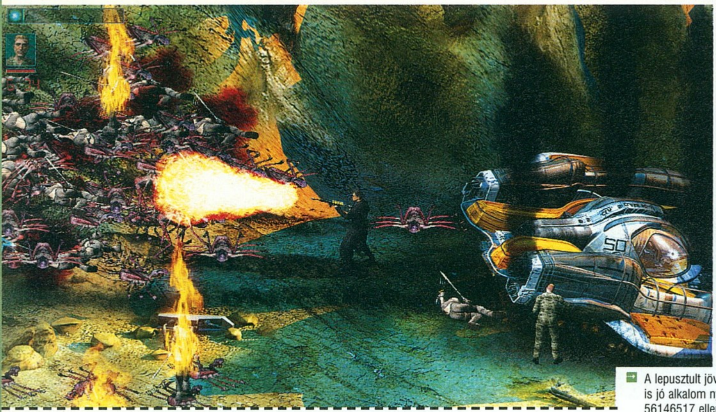
PC GURU index 5/5

+
- Zseniális ötletek és pályák
- Remek történet
- Parádés kivitelezés

–
- Néhol nehézkes kamerakezelés
- Nem eléggé fokozatosan nehezedik

Beyond Good & Evil	93%
Evil Twin	79%
Rayman 3D	88%

Minimum gépigény: P3 1 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 4,5 GB HDD



A lepusztult jövőben is jó alkalom nyílik 56146517 ellenfél lemészárlására

Ha William Gibson Diablózott volna... irta · Stöki

RESTRICTED AREA

fejlesztő > master creating **kiadó >** whiptail interactive **web >** www.restricted-area.net

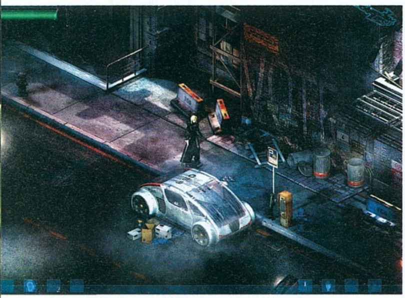
Nehéz helyzetben van a kritikus, amikor olyan játékot kap tesztelésre, aminek a műfaját eddig igyekezett kerülni, de mivel ő az egyetlen cikkíró, aki érti a német nyelvet, ez alkalommal kénytelen elmerülni benne. Nemszeretem-munka ez, de most nem ez a lényeg, a fő kérés inkább az: vajon legitimál egy primitív, mi több, sekélyes játékstílust az, ha döbbenetes méretű tömegek rajonganak érte?

Nem könnyen megválaszolható kérdés ez, mert példák és ellenpéldák akadnak szép számmal. Annak idején a keményvonalas stratégia-rajongók rengeteget szidták az RTS-eket, mondván, ami nem körökre osztott, az nem is stratégia. De lám, hol tartunk ma: szinte kizárólag valós idejű stratégiák jelennek meg, a keményvonalasok pedig átszoktak az új műfajra, és ma már az RTS-ekben rejlő taktikai elemeken mérik egy stratégia minőségét. Ezzel szemben a több millió elkelt példánnyal büszkélkedő Deer Huntert és a többi virtuális vadász-horgász marhaságot a mai napig nem veszi komolyan egyetlen valamirevaló játékos sem (mondjuk ez a műfaj nem is ment át olyan szép fejlődésen, mint a real-time stratégiák), és ez jól is van így. A Diablo által képviselt szerepjátékok, oppardon, „szerepjátékok” presztízse nálam valahol a két imént említett műfaj elfogadottsága közé esik. Nem tudom komolyan venni a Blizzard klikkelőizmokat edző klasszikusát – sem a klónjait –, és nehezen áll rá a szám az RPG rövidítésre, amikor erről a stílusról kell szólnom. Ám meg kell hajolnom a közízlés tekintélyes része előtt, és helyiértékén kell kezelnem a kritika tárgyát, a Restricted Areat. (Egyáltalán nem azért, mert Ricco éppen egy méretes malacnyúzó kést szegez a torkomnak, és finoman megkér, hogy több rossz szót ne ejtsek kedvenc műfajáról...) Ebben a szellemben tessék olvasni az alábbiakat.

> „A cyberpunk stílus és a Diablo összeházasítása jó elképzelés, de ezúttal nem igazán sikerült kiaknázni a lehetőségeit”

Kiberre fel!

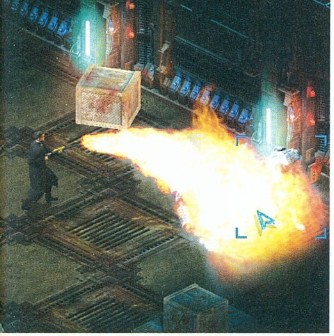
Előrebocsátom, hogy a német Master Creating játéka nagyon kevés eredetiséggel büszkélkedhet, az viszont mégis javára írható, hogy nem egy ikszedik fantasy világot választott a történések színhelyéül, hanem kellemes cyberpunk környezetet. Cyberpunk Diablo-klón – tudtommal ilyenre még nemigen volt példa, és a milió szépen hozza is a gibsoni kliséket. 2083-at írunk, országhatárok már nem léteznek, a világot már rég nem a politikusok, hanem a szmogos megapoliszokban székelő nagyvállalatok vezetői irányítják, akik csak a fizetőképes fogyasztókat veszik emberszámba, a többieket, a törvényen kívülieket humánusan hagyják megdögleni vagy éppen mutánssá válni a környezetszennyezéstől és nukleáris játszadozásoktól elsivatagosodott külvilágban. Néha azonban a nagyvállalatoknak is jól jönnek a kétes jogi státuszú humanoidok, és amikor valamilyen piszkos munkát kell elvégezni (ez jellemzően egy másik cég ellen irányul...), előáll a jól ismert cyberpunk sablon: az öltönyös megbízó kimerészkedik a külvárosba, és megfelelő embert keres a kényes feladatra – vagy akár négy embert.



Érdekes ez a cyberpunk karakterlap - tessék mondani, a Flatline-forma néni szoknyája alatt milyen implant van?

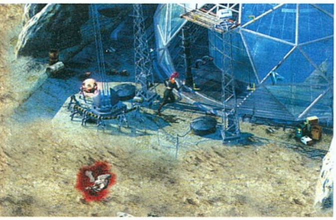
Sokat ígér ...

A Diablo-klónok egyik fontos kritériuma a kedvező „replay value”, vagyis az újrajátszhatóság



Udvariasan tüzet adunk bárkinek - akár kér, akár nem

mértéke, és ezt két módon lehet igazán hatásosan elérni: véletlengenerált pályákkal és egymástól kellően különböző választható karakterekkel. A Restricted Area mindkét elvárásnak eleget tesz, a négy karakter változatos játékmenetet biztosít – már amennyire eltérő egérklikksorozatok változatosak lehetnek... Johnny tipikus erőember, előtörténete szerint egykor kormányzati katona volt, így remekül ért a lőfegyverekhez, plazmavetőkhöz, lángszórókhoz és egyéb testi sértéseket okozó szerszámokhoz. Kendzsi Takahasi, egy jó hírű jakuza család tékozló fiúja ezzel szemben a kardok és más kézifegyverek specialistája. Victoria Williams, a köte-



Beugrunk kicsit a Wasteland City Centerbe shoppingolni

lező bögyös kellékszöszke gyenge fizikummal és erős pszionikus varázslatokkal (merthogy ez a fajta mentális mágia is belefért még a készítőknek a Restricted Area világába), míg végül Jessica Parker minden kockafej álma: csinos hackerlány, aki 13 évesen követte el első számítógépes bűncselekményét, és akit egy lebegő droid véd meg a harcokban. A karakterek különbözőségét a szerepjátékokban nélkülözhetetlen alaptulajdonságok és tárgyak is kidomborítják (Johnnynak erőre és ügyességre kell gyúrnia, Victoria nem nagyon hordhat kiberpáncélt stb.), de nem mellékes az a tény sem, hogy minden karakter 15-15, teljesen eltérő, piramisszerűen egymásra épülő, darabonként 10 különböző fokozatban tápolható képességet kapott. Így egy karakteren belül is létrejön az újrajátszhatóság: megtehetjük, hogy Johnnyt a jó öreg shotgunra trenírozzuk és a fejlövés mesterévé avatjuk, de a vakítógránát és a plazmacsúzli kombója is működik, ha elég sok képzettségpontot költünk rájuk. Végül, ha még ez sem lenne elég: a program kooperatív multiplayer módban is játszható. Ha valamivel, az újrajátszhatósággal nem lesz tehát gond.

...keveset ad

A probléma inkább az, hogy az újrajátszáshoz nem árt némi hajlandóságot ébreszteni a játékosban, ezt pedig esetünkben alaposan kikezdi a játékmenet. Ennek egyik oka a lagymatag, fordulatokat nélkülöző, és inkább csak az egyes – igencsak lineáris – küldetéseket összekötő sztori, illetve a játék szöveganyagában sűrűn előforduló nem környezethű mondatok (nem elég vagány, nem elég trágár és szlenges a törvényenkívüliek szótára). Meglepő lehet, de a véletlengenerált pályák is az élvezet ellen dolgoznak. Egy véletlengenerátor soha nem lesz képes olyan helyszíneket alkotni, mint egy kellő fantáziával megáldott szakember. Éppen ezért önmagában a véletlen szülte terep nem elég az üdvösséghez, az is fontos, hogy ötletes előre gyártott elemekből építkezzen a generátor. A program e téren csúfosan leszerepel: a túlerőben levő szörnyeket leszámítva semmi komoly kihívást nem bír felmutatni, egyhangú folyosók és szobák követik egymást vég nélkül. Az előbbiek miatt – és merem állítani, hogy nemcsak a Diablo-klónok iránt érzett nem túl pozitív érzelmeim mondatják ezt velem – igencsak unalmas a Restricted Area játék közben. Sorra fogynak az egymásra kísértetiesen hasonlító küldetések (persze, mindegyik után el kell látogatni a megfelelő boltokba), klikkeléseinkkel irtózatos mennyiségű ellenfelet ölünk halomra (a program minden támadáskor figyelembe veszi képességeinket, a távolságot és ellenfelünk védettségét, így számolja ki, hogy találtunk-e), aztán néha találkoznak a karakterek, de komoly sztori nem alakul ki, és csak a végeláthatatlan tápolásban vigasztalódhat a játékos. További bosszúságokra adnak okot az AI kisebb hibái (az egyik cég őreivel többször is sikerült eljátszanom, hogy egy szomszédos szobából lőttem őket, miközben ők meg sem mozdultak) és a szép számmal előforduló kisebb és nagyobb bugok (előbbire jó példa a néha torzan megjelenő feliratok, utóbbira a megmagyarázhatatlan és meglepetésszerű kilépések esete). Fáj a szívem a játékért, mert megvolt benne a lehetőség, hogy Diablo-epigonként is sokkal jobban teljesítsen – ha pedig mellékküldetések, kevésbé ostoba harcrendszer és komoly kalandszálak is kerültek volna bele, az új Falloutot köszönthettük volna benne.

Lapzártakor érkezett!

Éppen a lapzártánk napján megjelent a játék angol verziója, ami némileg meglepő módon (vagy talán a német piacon elért lanyha eredményekből tanulva) rögtön a budget árkategóriában nyitott - de így sem tolongtak az angol és amerikai üzletek előtt a Restricted Area-rajongók tömegei. Az első visszajelzések alapján úgy tűnik, a fejlesztők nem fogadták meg a tanácsainkat, az angol szinkron sem sokkal jobb a németnél, és programhiba is bőséggel maradt a játékban...

Szőkék előnyben

Ha már a Fallout szóba jött, meg kell említenem, hogy a Restricted Area látványvilága nagyon hasonlít erre a szépemlékű klasszikusra, ami mindenképpen dicséretes. Az izometrikus nézetű játéktér grafikája kifejezetten szép, az e célra készült IRIS engine jól teljesít, effektek vannak dögivel a dinamikus árnyékoktól kezdve a ködön, esőn és egyéb időjárási életszerűségeken át a hiteles robbanásokig. A kezelőfelület és az irányítás is kellemes és jól konfigurálható, olyan kényelmi funkciókkal, mint az FPS-ekre jellemző, gombnyomásra történő fegyverválás. A sci-fi zenékre specializálódott komponisták által alkotott soundtrack is igazi telitalált, a nagyzenekari alappal kevert elektronikus ritmus maga a nagybetűs Cyberpunk Hangulat. Sajnálatos, hogy a szinkronhangok nem sikerültek ilyen jól: legtöbbjük különösebb átélés nélkül mondja a magáét (ez az angol verzióig még változhat!).

A sok pozitívum ellenére a Restricted Area olyan lett, mint a szőkenős viccek főszereplője: szép, de üres... A parádés kivitelezés ásításra ingerlő, idejétmúlt játékmenetet rejt (ezt a hazai iparral szembeni elfogultságukról híres német játéklapok is elismerték, és egytől egyig nyolcvankevés százalékra érdemesítették a programot), ezért feltétlenül kerülje el mindenki, aki igazi szerepjátékra vágyik. De mint ahogy vannak, akik nőben kifejezetten a buta szőkéket szeretik, ennek a játéknak is adhatnak egy esélyt a stílus rajongói – viszont mindenképpen várják meg az angol verziót, hátha a készítők kijavítanak benne jónéhány programhibát. (Oké, Ricco, most már elteheted azt a kést...)

Restricted Area

grafika	22/25
zene	12/15
játékélmény	31/40
kategórián belül	11/15

81%

PC GURU index 4/5

\+ Szép grafika
\+ Hangulatos zene
\+ Többször újrajátszható

– Bugok
– Unalmas játékmenet
– Zéró eredetiség

Diablo II 93%
Sacred 84%
Fallout 93%

Minimum gépigény: P3 800 Mhz, 256 MB RAM, 2,1 GB HDD, 32 MB VRAM

Huszáros rohammal törünk a gaz ellenségre, bárki is legyen az

Napóleon most nem konyak, de meghódítja a világot

COSSACKS II Napoleonic Wars

fejlesztő > gsc game world kiadó > cdv web > www.cossacks2.de irta - JuliuS

Az GSC csapata '97 óta dolgozik a valós idejű stratégiák (Cossacks, American Conquest, Alexander) és az akciójátékok (Hover Ace, Codename: Outbreak, FireStarter) piacán, előbbi műfajban tagadhatatlanul sikeresebben teljesítve. Jelenleg egy fantasy RPG/RTS keverék, a Heroes of Annihilated Empires fejlesztésén fáradoznak, no és persze az agyonajnározott, hovatovább ukrán Duke Nukem Foreverként ismert S.T.A.L.K.E.R.-en.

Múlt havi teljes játékunk ajánlásakor már célozgattunk a Cossacks értékesítési sikereire, ám azt még nem említettük, hogy a teljes széria (alapjáték, a két kiegészítő és a gyűjteményes kiadás) már a két és fél milliós eladási álomhatárt is megugrotta. Ugyan RTS fronton is nyakunkon az újabb generációváltás, és mindenki az Age of Empires 3 és a Rise of Legends képeitől szédeleg, azért néhány izgalmas ígéret a Cossacks II fejlesztése kapcsán is elhangzott. Vajon valóra váltották-e ezeket, tudta-e hozni az ukrán gárda a korábbi színvonalat, és mindez elégnek bizonyul-e a siker megőrzéséhez?

Most még vidám az élet, de majd jön Tél Tábornok...

Korzikától Waterloo-ig

Kezdjük azokkal a dolgokkal, amik az első részt anno sikerre vitték. Ilyen volt például az elképesztő történelmi ismeretanyag, amit az eddigi Cossacks-játékokba zsúfoltak. A folytatás is magán viseli a részletes háttérkutatás nyomait – olyannyira, hogy időnként már-már történelemórán érezhetjük magunkat. Míg az első rész a XVI.-XVIII. század háborúiba engedett bepillantást, a folytatás a XIX. század csatáival ismerkedtet meg minket.

A játszható nemzetek számát tekintve a választék némiképp csökkent ugyan – az első rész 16 hadserege a mai napig páratlan –: hat ország fiait küldhetjük a harcmezőkre. Minden oldal kiállít egy híres történelmi hőst, akit végigkísérhetünk életpályáján, a zöldfülű szakaszvezetőtől szerencsés esetben a hadsereg főparancsnoki pozíciójáig. A címszereplő Napóleon mellett itt megtaláljuk Arthur Wellesley és Gebhard von Blucher urakat is (előbbi Wellington hercege, utóbbi híres porosz marsall), akik arról nevezetesek, hogy közös erővel, az egyesített porosz-angol had élén ők ketten verték el a francia császár seregét Waterloo-nál. A francia, porosz és angol karrier mellett osztrák és orosz sorsokat is pátyolgathatunk, a hatodik hadre vezethető ország pedig Egyiptom.

Ti ott harmincezren – utánam!

Az első rész másik emlékezetes momentuma a gigantikus egységszám volt – nos, a Cossacks 8000-es serege eltörpül a folytatás bődületes, 64 000 katonát kezelő rendszere mellett. Ez a szám ugyan valóban nagy, ugyanakkor játék közben számomra már közel sem volt álleejtős hatása. Sokkal fontosabb, hogy egységeink – ma már kötelezően elvárhatóan – megőrzik a csatákban szerzett tapasztalatukat, amit pontosabb célzás, hatékonyabb fedezékkeresés terén kamatoztatnak (a morált is növelik maguk körül). Ugyanakkor a nagy veszteségek, a sorozatos kudarcok, de még a hosszabb séták is roppant gyorsan képesek lelombozni a legjobban felszerelt alakulatot is.

A gigantikus seregeket kezelő stratégiáknál mára már általánossá vált formációk rendszere természetesen itt is megvan, sorba (sorozatlövésre alkalmas, frontális támadástól védett alap támadóalakzat), menetoszlopba (védelmet adó, kevesebb fáradsággal járó menetalakzat), és négyzetbe (egyhelyben állva nagy védelmet ad), vagy lovasság esetén támadó ék alakzatba rendezhetjük alakulatainkat. Osztagaink morálját a veteránok mellett a tisztből, fegyverhordozóból és dobosból álló tiszti csoportok is növelik, ha azonban egy keményebb összecsapás után a

Szegény katonáknak fejenként alig 10-15 pixel ellátmány jutott

A kozákok

A kozákok szülőhazájához nem kell messzire utaznunk, ők ugyanis Ukrajna területéről származó, a hatalom és az államigazgatás elől a sztyeppékre vándorolt ukránok voltak, akik a litván-lengyel hatalom és az ezzel járó feudális elnyomás elől menekültek a déli határvidékre. Mivel ott tatár elnyomással találták szembe magukat, az állandó harcok jól szervezett hadsereg megalakítására, megerősített táborok kialakítására késztették a szabadcsapatokat. Azzal, hogy megállították a tatár, majd később a török terjeszkedést, a kozákok Európa védelmezőivé váltak, és bár a lengyel kormány tűzzel-vassal üldözte őket, később sikerült normalizálniuk a kapcsolataikat, szövetséget kötöttek velük, és számos csatában segítették a lengyel királyt. A fénykorukban közel 80 ezer km2-es területtel rendelkező, az ukrán nép jogaiért és szabadságáért vívott harc jelképévé lett kozákok fokozatosan elnyerték az európai országok tiszteletét. Demokratikus, egyedi politikai szervezettel rendelkeztek, hiszen társadalmi hátterétől függetlenül mindenki egyelőnek számított, minden vezető és testületi tag általános választások útján került pozícióba.

A később kiújult lengyel ellentét általános felkelésbe torkollott, felszabadítva egész Ukrajnát, míg végül a legnagyobb kozák hős, Khmelnytskyi szövetségre lépett a tatárokkal, visszaverte a lengyel hadsereget, majd kikiáltotta a független ukrán-kozák államot. A tatárok pálfordulása után kialakult véres állóháború arra kényszerítette Khmelnytskyit, hogy Moszkvához forduljon segítségért. Az orosz cár segítségével végérvényesen kiverték a lengyeleket Ukrajna területéről, ám a függetlenséget megőrizni kívánó állam ezúttal már az oroszok szemét csíp-

néhány túlélő bepánikol, hanyatt-homlok rohannak vissza a kiinduló bázisukra (ahol kisvártatva lenyugszanak, és újra osztagot kovácsolhatunk belőlük). A találati pontosságot – a fegyvernem figyelembevételén túl – a távolság függvényében meghatározott becsapódási zónákkal számolja a program. Közelről 50-100%-os, messzebbről már csak 33-50%-os a tüzelési hatékonyság, míg a lőtávolság közelében 5-33% közötti a találat esélye.

Termelj, építs, harcolj!

A gazdasági részben a Cossacks II nem találta fel a spanyolviaszt: a parasztok jelentik a tápláléklánc alját, az ő munkájuk biztosítja a csatározáshoz szükséges javakat. A fa-, szén-, kő- és aranytermelés mellett a védelmet sem hanyagolhatjuk el: mindig védjük a szállítási útvonalakat és a bányákat, és próbáljuk meg elvágni az ellenség útjait, vagy einstandolni a nyersanyagkészletét. Mivel a játék jóval rövidebb történelmi időszakot fog át az első részhez képest, a fejlesztési fa is kurtább, és a hadjáratok közbeni fejlesztéseket is elfelejthetjük. A parasztok után nézzük a papok csoportját: ők ugyan nem termelnek semmit, ám a roppant hasznos gyógyítás mellett képesek lyukat beszélni embereink hasába, amitől azok gondjaikat feledve, bátrabban mennek csatázni (más szóval feltöltődik a moráljuk).

ben hatalmas irtást okozó, de hosszú töltési idejű kartács töltettel is. Bármelyiket választjuk, érdemes magaslatra telepíteni őket, hiszen ezzel jelentősen megnövelhetjük a lőtávolságot.

Önjelölt diplomaták harc helyett olyan dolgokkal is pepecselhetnek, mint megnemtámadási szerződések megkötése, áthaladási engedélyek kérése és kiadása, határvillongások elsimítása, gazdasági szankciók bevezetése, unió létrehozása, hadüzenetek küldése, vagy éppen békeajánlat megtétele.

De hol vannak a kozákok?

Nem rossz játék az új Cossacks, tisztességesen összerakták, de semmi eget rengető dolgot nem

„ Az első Cossacks megdöbbentően újszerű volt a maga idejében - a folytatásra úgy tűnik, kissé elfogyott a lendület... "

Gyalogságunk különféle csoportokra osztható, melyek egyedi harci tulajdonságokkal bírnak: a vadászok irdatlan távolságokat képesek vándorolni, ráadásul a kiépített úthoz sem ragaszkodnak; az íjászok gond nélkül lőnek át falakon és egyéb akadályokon (katonák esetén hagyományos, épületek támadásához tüzes nyílvesszőt használva), így a távolsági harcban jeleskednek; gránátosaink a nagyobb pukkanásokért felelősek, míg a mérnökök aláaknázhatják a nekünk nem tetsző épületeket. A következő lépcsőfokot a gyors és hatékony támadásokra használható lovasság jelenti, mely a túlerőben lévő gyalogságot is könnyedén maga alá gyűrő nehéz-, és a remekül manőverező, hátbatámadásokra ideális könnyűlovasságból áll.

A legnagyobb pusztításra a tüzérségi alakulatok képesek, a könnyű- és nehézágyú, illetve a tarack egyaránt használható a nagy lőtávolságú ágyúgolyóval, vagy a közel-

találni benne. A stílus szerelmesei úgyis kipróbálják majd, az is lehet, hogy felfedezik benne az értékeket, amik előttem rejtve maradtak (ha már elveszett dolgokról van szó: hová tűntek a kozákok? – a címen kívül máshol nem leltem őket...). A Rome-on nevelkedett újgenerációs stratégák, a grafikai csilli-villi iránt rajongók kerüljék el; sem kivitelezésében, sem újításokban nem veszi fel a versenyt a mai sztárokkal...

Cossacks II: Napoleonic Wars

grafika	16/25
zene	12/15
játékélmény	32/40
kategórián belül	08/15

72%

PC GURU index 3/5

+ Történelmi hűség
+ Sok, sok, sok egység

– Elavult motor
– Újdonságok hiánya

Cossacks	86%
Knights of Honor	76%
Entente	34%

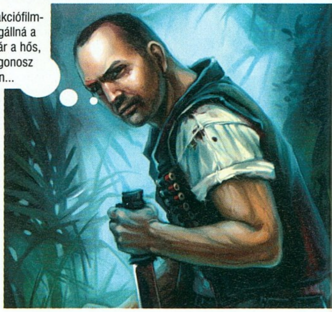
Minimum gépigény: P3 1,5 GHz, 512 MB RAM, 64 MB VRAM, 2 GB HDD

Grand Theft Far Cry, az FPS-nek álcázott kalandjáték

BOILING POINT
ROAD TO HELL

írta · Flatline

fejlesztő > deep shadows kiadó > atari
web > www.atari.com/boilingpoint



Saul egy akciófilmben is megállná a helyét. Akár a hős, akár tucatgonosz szerepében...

A Deep Shadows korántsem ismert fejlesztőcsapat. Ukránok, 12-en vannak, két alapító tagjuk pedig nem más, mint a Venom 3D motor alkotója (ez az engine dolgozott anno a Codename Outbreakben, sőt a S.T.A.L.K.E.R. motorja is ennek alapjaira épül). A Boiling Pointot ennek a motornak a következő generációja mozgatja – nem is rosszul!

Boiling Point nagyon sok tekintetben kimagaslik a mai tucat FPS-ek közül. Ha nagyon messzire mennék, azt is mondhatnám, hogy a S.T.A.L.K.E.R.T.-t megelőző, RPG-elemekkel tűzdelt, nem is annyira lövöldözős játék vált belőle – de ezt azért nagyon halkan kéne belesuttognom a világba, hiszen grafikailag nem áll helyt hosszú ideig a játék az biztos – a játékmenet meg manapság sajnos mindig másodlagos az FPS-ek világában. Lássuk hát, mire is jutottak a fiúk-lányok a Deep Shadowsnál!

Forró vizet a kopaszra

Főszereplőnk, Saul Myers igazi akció-sablon figura: egykori katona, súlyos alkoholproblémákkal. Trackball-golyóra emlékeztető feje és szürke kinézete semmilyen módon nem emeli be a legszexisebb főhősök közé, hangja is átlagos, így valószínűleg nem a személye lesz az, ami megragadja a játékosokat. A történet szerint párizsi otthonában éri a telefonhívás, melyben közlik vele, hogy lánya (kinek kebelmérete Lara Croft Tomb Raider 3-ban nyújtott, emlékezetes teljesítményét is elhomályosítja) eltűnt egy dél-amerikai országban, tudósítás közben. Lisa (merthogy ez a neve szegény lánynak, aki állítom, hogy anatómiailag képtelen előredőlés nélkül járni vagy akár egy szabályos fekvőtámaszt lenyomni...) egy újság száguldó riportere és úgy döntött, izgalmakra van szüksége, így a Realia nevű fiktív ország Purto Sombra nevű még fiktívebb városába igyekezve elvállalta, hogy leleplező cikket ír a helyi drogbárók tevékenységeiről. Nagyot csalódtam volna, ha huszonhárom percen belül nem vágják el a torkát, így szerencsére a sztori eme része helytálló; azaz jól el is rabolták, a papa meg jöhet segíteni, egy szál pisztollyal és 3000 pesora rúgó vagyonnal a zsebében.

Grand Theft Auto mákültetvények?

Miután Hancuval megtárgyaltam, hogy ez a játék nem teljesen olyan, mint amilyenre számítottunk, azaz nem valami lineáris, hat-hét óra átrohanós-széttrancsírozós akcióorgia, aztán stáblista fajta, kissé másként álltam hozzá a történésekhez. Akár hiszitek, akár nem, ez az FPS kb. 60-70%-ban nem arról szól, hogy mikor és milyen szögben rántjuk elő a fegyvert, és lőjük halomra reflexből az irányunkba terelt ellenfél-hegyeket – ehelyett irtózatos mennyiségű részlet és dialógus vár elbeszélésre és ezáltal a történet összerakására.

Az új engine egyik legfigyelemreméltóbb képessége, hogy töltés nélkül képes hatalmas egybefüggő területeket kezelni, azaz ha egyszer leszállt Saul a repülőgéppel és elkezdődött a játék, soha többet nem kell (a játékállás-visszatöltéseken kívül persze) a loading képernyőt bámulni csámcsogva. Már jó ideje ismert ez a mikrotöltéses technológia, azonban az, hogy egy 25*25 kilométeres területet zsúfoljanak bele bármilyen fickós engine-be is, nos, arra azért illik amúgy Roger Moore-osan felvonni a szemöldököt. Azok, akik kedvelték a Grand Theft Autót, de mindig trópusi környezetre vágytak közben, imádni fogják a Boiling Pointot! Ekkora területet emberi játékidőn belül képtelenség lenne járművek nélkül bejárni, így vagy használhatjuk Lisa ütött-kopott Zsiguliját, vagy vehetünk jobb autót, vagy egyszerűen kikényszeríthetünk valakit a terepjárójából fegyverünk lóbálásával és pöcögtetésével (mint buszvezető a légfékkel, ha lányokat lát...). Minden jármű vezetését meg kell tanulni az adott helyen, így a motorcsónaktól kezdve a helikopteren át mindent elsajátíthat majd Saul – de ehhez pénz is szükséges.

> „Tipikus orosz játék: rengeteg jó ötlet, kreatív játékelem, amiből aztán buta hibáktól hemzsegő, közepes játék lett."

A pénz szerepe, azaz minden eladó

A legfontosabb eleme a játéknak ugyanaz, mint a valós életnek: a pénz. Nélküle nincs információ (még a hivatalos szervektől sem), hogy mi történhetett Lisával, nincs új fegyver, töltény, orvosi ellátás, nincs átmenetileg a karakter teljesítményét fokozó drog, jármű, autójavítás, nincs

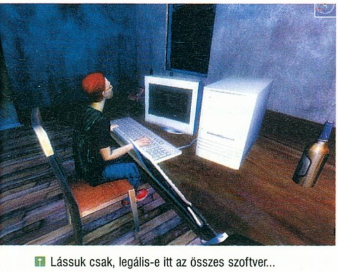
A katona-divat nem szép, de legalább az arc nem látszik

Csendélet a Far Cry után bő egy évvel... meggyőző?

benzin, nincs új gumi (az autóra...): nincs semmi! Márpedig az a 3000 peso, amit Saul magával hozott, körülbelül az első bevetés közben elúszik, így javaslom, ne költsétek el bolondságokra, azaz ne próbáljatok a hivatalos szervekből infót kihúzni még pénzért sem, úgysem tudnak semmit. Sokkal inkább vegyetek jobb fegyvereket és töltényt! Kezdetben bőven megfelelő Lisa autója, akárhova el lehet vele menni, még a bozótban is viszonylag jól irányítható. Jogos kérdés, hogy honnan szerez Saul pénzt, ha elfogyott? Nos, küldetéseket vállal a szimulált világ különböző erőinek...

Komplex életszimuláció

Az egész Puerto Sombra-i városterület, a körülötte fekvő dzsungel, a kormányzati támaszpontokkal, drogbáró-villákkal, útépítésekkel, mind-mind él és logikusan gondolkodik. A rendőrség nincs nyitva éjjel (merthogy a napszakok automatikusan váltakoznak, valós időben kb. fél-háromnegyed óránként), a szórakozóhelyek csak éjjel tartanak nyitva, éjjel álmosabbak az őrök bizonyos helyeken, kevésbé vesznek észre, a semleges területet védő támadóhelikopter is nehezebben szúrja ki az éjjel a susnyásban közeledő, lekapcsolt fényszórójú kockaladát, és így tovább. Ha nem lenne annyira buta az AI, mint amennyire elszúrták a programozók, még hihető is lenne az egész életkép.



Lássuk csak, legális-e itt az összes szoftver...

Saul hét csoporttal állhat kapcsolatban a játék során, a tárgylista mellett ezt fogjátok a legtöbbet nézegetni. Attól függően, hogy a történetet melyik oldalról közelítitek meg, adódik, hogy ki mennyire lesz morcos, ha meglátja hősünket. Ha a kormányzatnak dolgoztok, kevesebbet kaptok, de legalább a városban békén hagynak – azonban a környező területeken, hovatovább a dzsungelben sok ellenség vár majd. Ha fordítva, akkor a városba nem lehet visszamerészkedni, mert mindenki a bőrötökbe akar egy szép lyukat, ezúttal nem perverz okokból. Nekem 3-4 órán át sikerült a semlegesség vízén evezgetnem, azaz mindenhova beengedtek, mindenki számára éppen nem voltam sem ellenség, sem barát. Azonban egy ponton kénytelen választani a játékos, mert elfogy a pénze, és nem haladna a történetben, ha nem vállalna plusz lóvéért valamelyik félnek sok melót. A fejlesztők szerint többféle módon végigjátszható a játék, ezt tanúsítom is, valóban bármilyen irányban működik a szimuláció, csak van, ahol nehezebben érvényesül a játékos.

A karaktertulajdonságokat és a fegyverkezelést jócskán befolyásolja, hogy mennyit használta Saul az adott fegyvert. A fáradtság, véralkoholszint, drogfogyasztás mind módosítók a célzás és pontosság tekintetében. Amíg nincs valamiféle védőmellényünk, Saul igencsak sebezhető, de ne féljetek, nem lehet meghalni, csak hosszú percekkel növeli a játékidőt az, hogy a legközelebbi (ami még így is távoli, plusz az autó az elhalálozás pontján marad) kórházban ébred fel a főhős, némi pénz- és tárgyveszteséggel. A drogbárók villáiba behatolva már mindenképp erősebb arzenálra lesz szükség (már ha erővel akartok bejutni...), így ne feledjétek a táposabb járműveket sem. RPG-elemként nem lehet végtelen mennyiségű fegyver és tárgy Saulnál, ellenben az autó csomagtartójába bepakolható a sok cucc, csak vigyázni kell, hogy ne robbanjon az autó, mert akkor lőttek mindennek.

A fegyverek mind a valós életben is megtalálható standard arzenál tagjai: kés, gránátok, gépfegyver, shotgun, revolver, és így tovább. Modellezésük átlagos, pont úgy, mint grafikailag minden más is a játékban. A karaktermodellek három évvel ezelőttinek hatnak, a textúrák és a pályatervezés egyes részei meglepően jók, ugyanakkor van, ahol förtelmesen egyszerűek; az animáció darabos, de még épp élvezhető... Egyszóval pont akkor jelent meg a játék, amikor a gyengébb gépek (a DirectX 8-as kártyák, az egészen Geforce sorozat aljáig kompatibilitást ígérő engine miatt) felhasználói is élvezhetik még a játékot és a jobb géppel rendelkezők sem szörnyülködnek a grafikán.

Zenék és hangok terén sem sokkal jobb a helyzet, bár autózgatások alkalmával kellemes aláfestő-időmúlató zene szól, máshol annyira nem dominál a muzsika. A dialógusok szinkronhangjai (azon túl, hogy minden harmadik ember ugyanúgy néz ki, legyen az katona, civil, rendőr, akárki...) felettébb hasonlóak, sőt, teljesen egyformák, ha nem kulcs NPC-vel kommunikál Saul. Mindenki töri az angolt, ami logikus, hiszen spanyol ajkú őslakosokkal van dolga a főhősnek, de akkor is kissé irritáló egy idő után.

Végítélet

Legmagasabb grafikai beállításon 2 GB memória sem segített szerencsétlen X850-emen, sok szituációban úgy szaggatott a játék, mint a nagymami a pogácsát. Természetesen megtalálható az a pont, ahol tökéletesen futó programot kap a játékos – már nincs is kedvem leszúrni egyik fejlesztőt sem, hogy nem optimalizálnak, mert annyira alapkövévé vált a játékiparnak az időhiány, hogy lassacskán ez nem is negatívum. A Boiling Point kellemes meglepetéssé vált tehát a lapzárta előtti utolsó napokban, örömteli, hogy nem egy eszetlen FPS-t kapnak a játékosok a pénzükért, hanem kicsit többet. Bosszantó hibái és néhány égbeszökő butaság ellenére kellemes kikapcsolódást nyújthat azok számára, akiknek felkeltette az érdeklődését az FPS műfajnak ez a fajta megközelítése.

BOILING POINT: Road to Hell

grafika	17/25
zene	11/15
játékélmény	33/40
kategórián belül	13/15

77%

PC GURU index 3/5

Kingpin	89%
Deus Ex 2	83%
Far Cry	93%

+
- Hatalmas felfedezésre váró terület
- Érdekes játékstílus

–
- Buta AI
- Csúnyácska textúrák
- Unalmas főhős

Minimum gépigény: P3 1 GHz, 512 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

Gyönyörködjetek a képekben most, 400-as tempónál nem lesz rá lehetőségetek...

Kétszázhúsz felett... na de mennyivel?!

TRACKMANIA SUNRISE

írta · Tasnádi Zoltán

fejlesztő > nadeo **kiadó >** digital jesters **web >** www.trackmania.com

A francia Nadeo ez ideig kizárólag PC-re fejlesztett folytatásokat, ezen belül is két ágon nyomulnak: az egyik a TrackMania saga (az alapjáték után jött a PowerUp! frissítés, majd most a Sunrise), a másik pedig a Virtual Skipper, ami a vitorlázást dolgozza fel.

Ha jól számolom, nagyjából öt éve irogatok játékcikkeket autós témában, de ilyen pangásra nem emlékszem. Sajnos azok az idők már rég elmúltak, amikor egy hónap alatt 4-5 új autóverseny-játék is megfordult a kezem alatt, ám egészen mostanáig azért nem múlt el úgy lapszám, hogy benzingőzös program ne szerepelt volna benne. Most pedig azon kell gondolkodnom, hogy mikor is volt az utolsó. Ja persze, márciusban a NASCAR SimRacing...

Előzmény

Talán mondanom sem kell, mennyire ki voltam már éhezve egy jó kis száguldozásra, de amikor Hancu azzal jelentkezett, hogy meg kellene nézni a TrackMania folytatását, túlságosan nem voltam oda az örömtől. Az első rész abszolút nem tett rám mély benyomást, emlékszem, anno végül azt javasoltam, inkább ne írjunk róla, mert annyira lapos, csak elvenné a helyet a bemutatásra érdemesebb játékok elől; semmi nem volt benne, ami igazán megfogott volna. Úgy tűnik, a tömegízlést sikerült eltalálnom, hiszen nem volt nagy keletje a témának, bár az is igaz, hogy akik át tudtak siklani a negatívumok felett, lelkesen gyártották az újabb és újabb pályákat, melyeket aztán egymás között cserélgettek. Azóta eltelt másfél év, ennyi idő pedig elég volt ahhoz, hogy a legnagyobb rajongók lelkesedése is csökkenjen. Ám most elérkezett az a pillanat, amikor – egyelőre közömbösen – beszámolhatok arról, hogy újra szükségünk lehet tervezési készségünkre!

Gonosz vagyok

Miért a negatív felhang? Nem vártam túl sokat a folyatatástól, azt gondoltam, legfeljebb csinosítanak a grafikán, kicsit egyszerűsítenek a kezelésen, mindezt leöntik a szokásos marketingdumával és egy új borítóval, aztán ennyi. Ez a véleményem a játékkal töltött első fél-egy órában sem változott, éppen ezért megindult az egyezkedés az oldalszámot illetően – csak éppen a szokásoktól eltérően most lefelé. Első körben Hancu két oldalt szánt rá, én elégedett lettem volna eggyel is – én „győztem". Második nekifutásra kicsit elbizonytalanodtam, mert kezdtem megkedvelni a Sunrise-t, de annyira még nem, hogy dupla annyi oldalra tartsam érdemesnek – maradt az egy oldal. Amikor azonban a végső döntést meg kellett hozni, örömmel egyeztem bele a két oldalba, mert rájöttem, hogy ez a játék összességében jó, hangulatos és szerethető.

> „Óriási pozitív meglepetés a gyengécske első rész után a minden tekintetben felújított, felturbózott folytatás!"

Legelőször is szerethető, de még inkább imádható a korábban sokat szapult grafika. Ezen a téren óriási előrelépés történt, az első rész majdhogynem „hóember, hóember, kisszék" jellegű látványa után rá sem ismerni a Trackmaniára! Az autók formája ízléses (mivel kitalált járgányokról van szó, csak az íveket kérhetjük számon), a pályák kellően változatosan és kidolgozottak, a napszakok fény- és árnyjátékai tökéletesen eltalálták, ráadásul mindehhez nem kell titkos kábelen kapcsolódni a paksi atomerőmű reaktorblokkjához, egy mai átlagos gépen, bármilyen versenyhelyzetben vígan elszaladgál a program. Nem mondom, a motion blur hatszoros antialiasinggal vegyítve egy 3 gigás procit és egy középszintű videokártyát néha bizony megizzaszt – de ezekre a vakításokra nincs is igazán szükség, e nélkül is bőven megelégedtem a látvánnyal. Már persze amennyit láttam a környezetből, mert négyszázas tempónál nem nagyon értem rá nézelődni... Nem, nem írtam el a sebességet: a négyszáz itt amolyan nyugis átlagtempó (egy direkt végsebességre épített pályán az 1000 – ezer! – is könnyedén elérhető). Egészen csodálatos, hogy a villanyoszlopok vagy a fák elsuhanása pontosan érzékelteti ezt az őrületes száguldást, nem győzzük kapkodni a fejünket. Az autók irányítása túlságosan nem fog leterhelni minket, mert amíg a földön vannak, nem viselkednek élethűen: a gyorsulás számokban nem kifejezhető, a lassulás dettó, a kanyarodás pedig olyan, mintha sínen futna a gépünk. Viszont amikor egy-egy ugratón elemelkedtem a talajtól, elismerően csettintettem (na jó, csak gondolatban – hatszázzal repülve jobb, ha mind a két kezünk a billentyűzeten van!). Ebben az esetben meglepően jól viselkedik a járgány, a leérkezések pont úgy történnek, ahogy azt a leve-

A Sunrise tökéletes könnyed, reflexpróbáló, szórakozás minden száguldás-megszállott számára

gőben repülve előre sejtjük. Ha nem találjuk el pontosan a helyes elrugaszkodási szöget, autónkkal a szalagkorlátba csapódhatunk, az út melletti tereptárgyakra csavarodhatunk fel, esetleg a tengerben landolhatunk. Egyik sem egészséges... No nem a kocsink sérülése adhat okot az aggodalomra, hanem az elszenvedett időhátrány. Ha a szalagkorlátot (vagy a szegélykövet) éppen csak súroljuk, a lassulás még nem tragikus, de amikor egy villanypóznát vagy fát kapunk telibe, nincs értelme folytatni a versenyt (a tengerről már nem is szólva). Ilyenkor két lehetőségünk van: 1. a legutoljára teljesített ellenőrző ponttól indulunk, 2. újrakezdjük az elejéről. Szinte mindig a második variációt érdemes választani, hiszen az első esetben nulláról indulunk, és ez akkora időveszteséget okoz, amit a későbbiekben már nem lehet behozni. Annál is inkább startoljunk el még egyszer, mert a gombnyomás után azonnal indulunk is, nem kell félórákat várni a töltögetésre, rendkívül pörgős a móka.

Szellemvilág

A játékban található pályaszerkesztő lehetőségeit a tervezők alaposan kiaknázták. A versenyhelyszínek között találunk kifejezetten könnyűt, ahol a bronz fokozatot akár tolatva is elérhetjük, az ezüsthöz egy-két próbakör is elegendő, de az arany medáliához sem kell sokat gyakorolni. Az érmek elérése egyébként a dicsőségen túl azért is fontos, mert ennek alapján kapunk Trackmania-pénzt, azaz coppert, amiből a saját pályánk megépítésekor gazdálkodhatunk.

A későbbiekben persze jönnek a trükkös vonalvezetések, amikor már be kell tanulni a pályát, nem elég csak úgy nekiesnünk, mert annak súlyos másodpercekben mérhető veszteség lesz az ára. Minden kanyarnál be kell lőnünk a fordulás pillanatát, az ugratókról való helyes elrugaszkodást (az sem biztos, hogy mindig középre kell tartanunk, mert előfordulhat, hogy pont ott van egy lámpa, vagy a leérkezés nem fog sikerülni), hol kell esetleg fékeznünk, mert különben túl nagy lesz a dobbantás, és csurom vizesek leszünk. Ha az út elfogy, nem kell meglepődni, ez elég gyakran meg fog történi, ilyenkor kell precízen megválasztani a lendületet és az irányt. Az arcade stílus sajátosságaiból adódik, hogy a levegőben repülve érdemes a gázt nyomva tartani, mivel így szinte nem lassul az autónk, és sokszor ez kell, hogy átérjünk a túloldalra.

Az ellenfelekre is érdemes odafigyelnünk, de nem azért, nehogy nekik menjünk (szellemautók, keresztül lehet rajtuk gázolni, mellettük lesz még egy festés nélküli autó, az a mi legjobb körünket reprezentálja), hanem mert ismeretlen pályán őket követve hasznos levágásokat fedezhetünk fel. Ezeket a rövidítéseket általában nehezebb végrehajtani, de ha összejön, jóval előrébb kerülünk, és ez gyakran elengedhetetlen az aranyéremhez. Még egy jó tanács: tériszonyosok csak módjával vessék bele magukat a száguldásba, hiszen olyan, több száz méteres ugratásokat, irtózatos magasságú félcsöveket, lebegő acélhálókat kell leküzdeni, amelyek felforgathatják nyugodt közérzetünket (ha egy méterrel a föld felett vagyunk, nekem már összeszorul a gyomrom, és a játék alatt is előfordult, hogy szinte elszédültem – úgyhogy mindenki kérdezze meg kezelőorvosát, gyógyszerészét).

Játék a munka

A legvégére hagytam a fantasztikus pályaszerkesztőt, ami minden bizonnyal hosszú időre a felszínen tarthatja a Sunrise-t. Még egy kezdő is hamar ráérez, pláne ha előtte kipróbálja a Puzzle játékmódot, ahol az editor segítségével egyre nehezebb és ezáltal egyre gondolkodtatóbb feladványokat kell megoldanunk (itt jegyzem meg, hogy scrollos egér ajánlott a pályaépítéshez, mert az elemek emelését-süllyesztését ezzel tudjuk elvégezni). Talán nem véletlen, hogy a világ internetforgalmának jelentős hányadát mostanában az egymásnak küldözgetett Trackmania-pályák foglalják le. Jó, ez egy kicsit túlzás volt, de a nemzetgazdaságra biztosan rossz hatással lesz: a játék tökéletes munkahelyekre is (legalábbis a dolgozók szempontjából), ahol a főnök ötperces távollétében szórakoztató csatákat lehet vívni a stopper ellen. Itthon magyarul kapható!

INVÁZIÓ

A TrackMania legfőbb erőssége, a pályaszerkesztő már az első rész megjelenésekor megtette jótékony hatását, a megszállottak ugyanis sorra gyártották az egyedi pályákat, amiket el is helyezték a játék hivatalos honlapján, mások számára is biztosítva a hosszú játékidőt. A Sunrise megjelenésével ez a lelkesedés megsokszorozódott, az említett helyen nem csak pályák, hanem új autó-skinek is letölthetők, sőt a Nadeo összegyűjtötte a nagyobb rajongói oldalcímeket is (a trackmania.com-on belül az angol szekcióban található), csak győzzük bogarászni azokat! Egy példa: a sunrise.tm-exchange.com oldalon pár héttel a megjelenés után több mint 8000 új pálya közül választhatunk...

TrackMania Sunrise

grafika	23/25
zene	11/15
játékélmény	34/40
kategórián belül	13/15

85%

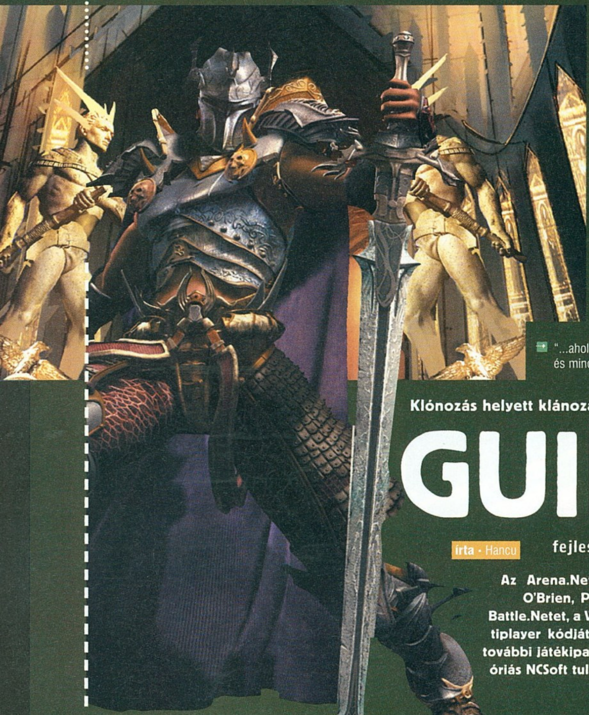
PC GURU index 4/5

+
- Fenomenális sebességérzet
- Számtalan pályalehetőség
- Kis gépigény

–
- Az autók túl egyszerű mozgása
- Csak kisebb adagokban élvezetes
- Fagyogat

Stunts	88%
Virtual Skipper 3	72%
TrackMania	70%

Minimum gépigény: P3 500 MHz, 128 MB RAM, 16 MB VRAM, 900 MB HDD



"...ahol minden nő tökéletes, és minden férfi izmos..."

Klónozás helyett klánozás - micsoda különbség!

GUILD WARS

írta · Hancu fejlesztő > arena.net kiadó > ncsoft web > www.guildwars.com

Az Arena.Netet 2000 márciusában három ex-Blizzardos programozó, Mike O'Brien, Patrick Wyatt és Jeff Strain alapította. Ők alkották többek között a Battle.Netet, a Warcraft 3 és a World of Warcraft grafikus motorját, és a Starcraft multiplayer kódját. A Washington állambeli Bellevue városában letelepedett csapat további játékipari veteránok csatlakozásával 70 fősre nőtt, majd a koreai MMORPG-óriás NCSoft tulajdonába került. Az öt évig készült Guid Wars az első játékuk.

Nehéz lehet a World of Warcraft megjelenése óta online RPG fejlesztőjének, vagy kiadójának lenni. A Blizzard remekműve letarolta a piacot; a konkurencia szomorúan nézi az ürességtől kongó EverQuest 2 szervereket, a Star Wars Galaxies elhagyatott bolygóit, a City of Heroes egykor zsúfolt városaiban magányosan kószáló szuperhősöket. Vajon mi képes a WoW-úthengernek ellenállni? – adódik a kérdés. Itt az első jelentkező: volt blizzardosok munkája, gyönyörű, ingyenes, és több újítás van benne, mint az Ultima Online óta bármelyik hasonló játékban...

Ingyen van?!

Bár kultúrember általában okkal viszolyog az olyan termékektől, amelyeknek a marketingje az alacsony árra épít, a Guild Wars esetében muszáj itt kezdenünk az ismerkedést. Nem csalás, nem ámítás: ez a játék bizony olyan MMORPG, amely nem kér havidíjat a játékhoz (sőt, az alapjáték ára is határozottan kellemes: 8000 forint)! Nem mintha olyan rettenetes rablás lenne az a havi 10-15 dollár egy jó, közepes mértékű függőség esetén mondjuk havi 50-100 óra szórakozást biztosító online játékért – de a Guild Wars ingyenessége szerencsére nem az egyetlen, csupán az egyik jó tulajdonsága.

A világ nem elég

Bár a fejlesztők nagyon büszkék a játék kidolgozott világára, háttértörténetére, sajnos ez nem nő túl azon a szinten, amit bármelyik szerepjátékos klubban láthatunk tehetséges, de kezdő kalandmesterek saját gyártású világaiban. Voltak az ősi istenek, akik megajándékozták a mágia csodájával az embereket, aztán elhagyták Tyria világát. Vannak aztán az emberek, akik három nagy királyságot építettek fel, ahol a céhekbe tömörülő kalandozók jelentették a fő ütőerőt. Végül vannak a Charrnak nevezett gonosz szörnyek, akiknek az egyetlen funkciója, hogy ölik az embereket. Slussz! Nem mondom, hogy a Háború és béke mélységét várnám egy MMORPG hátterétől, de ennél azért illene valami kifinomultabbal előállni... (Pedig az igyekezet megvolt: a kézikönyv mellett külön kis füzetke foglalkozik Tyria történelmével, hőseivel, helyeivel.)

MMORPG-kben megszokott, hogy a játékvilágnak több párhuzamos verziója van; minden egyes játékszerver egy-egy alternatív valóság, ugyanazokkal a színhelyekkel és kalandokkal, de más-más játékosokkal. A Guild Wars másképp működik: itt egy hatalmas szerver van (fizikailag persze ez több szervergépet jelent...), ahol a játékosok számától függően, dinamikusan jön létre a világ következő klónja, ha éppen túlzsúfoltsággal fenyegetne valamelyik városban a népsűrűség. A districteknek nevezett párhuzamos valóságok között szabadon mászkálhatunk ide-oda (erre szükség is lesz, hogy megtaláljuk a haverjainkat, akiket egy másik districtbe osztott be a program, amikor beértünk a városba a vadonból), így a sokezer Guild Wars játékos bármelyikével összefuthatunk, együtt küzdhetünk,

Csendélet: mindenkit levágunk, abból baj nem lehet

vagy éppen kihívhatjuk párbajra! Ellenben ahogy kitesszük a lábunkat a városok biztonságos falain kívülre, a játék létrehozza számunkra a vadon egyedi kópiáját, ahol csak mi (plusz a partink tagjai), illetve a szörnyek, NPC-k léteznek, a többi játékostól függetlenül. Valahogy úgy, mint a WoW instance-ai – csakhogy itt a városokat és egyéb csomópontokat kivéve a teljes játékvilág egy instance! Ez több, igen fontos következménnyel is jár. Mivel a vadont nem osztjuk

„ Az ex-blizzardos fejlesztők jó látták meg, hogy nem a WoW-val kell konkurálniuk, inkább megújítani az egész MMO-műfajt "

meg más játékosokkal, a Guild Warsban ismeretlen a gankolás intézménye (vagyis az alacsonyabb szintű játékosok direkt szívatása) – viszont hiányzik az az élmény is, amikor egy szövetséges játékos segít ki a vesztettnek látszó harcból, esetleg mi mentünk meg valakit. Nincs meg a „bármikor összefuthatok egy ellenséges játékossal" állandó feszültsége, de nem rombolják az illúziót az újratermelődő szörnyek sem, minthogy ezekre sincs szükség. Az unalomig ismert „ölj meg az X szörnyből Y darabot" sablonküldetéseket is elfelejthetjük, a feladataink sokkal fantáziadúsabbak, inkább emlékeztetnek igazi, offline RPG-re, mint a többi MMORPG küldetéseire. A fontos (kihagyhatatlan) küldetések egy hosszú történetet mesélnek el – még a játék motorjával készült átvezető mozik is vannak!

Tényleg ingyen?

Nem eszik azért annyira forrón a kását; a Guild Wars ugyan tényleg havidíj-mentes, azonban aránylag sűrűn fognak hozzá kijönni kiegészítő lemezek, amik új tárgyakat, területeket hoznak be – és persze megemelik kicsit a szintkorlátot, ami miatt kötelező lesz a beszerzésük mindazok számára, akik PvP-znek. Az első kiegészítő karácsony körül, vagy legkésőbb 2006 elején érkezik, addig is a nyárra várható egy izmosabb ingyenes patch, olyan izgalmas újdonságokkal, mint például a PvP meccsek külső szemlélőként való követését segítő Observer mód.

Tűzoltó leszel, s katona...

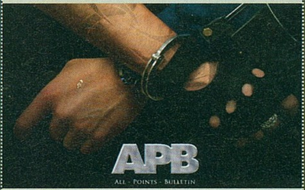
A Guild Wars hat karakterosztályt tart számon, amelyek közül kettőt választhatunk: egy elsődlegeset és egy másodlagosat (választható fajok nincsenek, mindenki a homo sapiensek büszke képviselője). Mindegyiknek van egy csak rá jellemző fő tulajdonsága, amit csak akkor kapunk meg, ha elsődleges kasztnak választottuk; így összesen harmincféle karakterrel vághatunk neki a kalandnak. Az alap foglalkozások a szokásos fantasy kliséket hozzák. A harcos nem meglepő módon a test test elleni küzdelem királya; különféle fegyvertípusokra specializálhatja magát. A vadász az íjak mestere, képes állatokat szelídíteni, csapdát állítani; a szerzetes gyógyítás terén utolérhetetlen; az elementalista a pusztító vagy védekező mágiák tudora (attól függően, melyik elemre koncentrál). Az illuzionista az elmére ható trükkök terén van otthon, míg a nekromanta az élőholtak, illetve az életenergiával manipuláló varázslatok nagy ismerője.

De aranyos... vajon hány xp-t érhet?

A kasztok elég kiegyensúlyozottnak tűnnek, a szlengben paladinnak nevezett harcos/szerzetes kombó képviselőiből rengeteget lehet látni, sok az elementalista/illuzionista párosítás is (őket pyromancernek szokás nevezni) – de hogy melyik karakter mennyire erős, az csak jóval hosszabb távon fog csak kiderülni, a klánok közti csatákban meg úgyis a csapatmunka számít.

MMORPG jövő

Bár a piac meglehetősen telítettnek tűnik online RPG-kkel (a legújabb felmérések szerint ma úgy 4,5 millióan játszanak a nyugati világban ilyen játékokkal – a Távol-Kelet, ahol az MMORPG valóságos népbetegség, más tészta), egyre csak jönnek az új trónkövetelők. Az E3-on egymást licitálták felül a kiadók a műfajban (amiben sokan a PC, mint játékplatform jövőjét látják). Hogy csak a legnagyobbakat említsük: jön az Age of Conan a legendás fantasy hős világában; az Imperator, a remek Dark Age of Camelot készítőitől; a City of Heroes sötét oldalát bemutató City of Villains; a Mad Max-szerű Auto Assault; Richard Garriott



csapatától a Tabula Rasa; az EverQuest vezető designerének új játéka, a Vanguard; az Unreal 3 engine-t használó koreai csoda, a Huxley; a Gyűrűk Ura világában játszódó Lord of the Rings Online; a világ legnépszerűbb szerepjátékán alapuló D&D Online; a Sony Online egyelőre cím nélküli, modern kori online RPG-je a GTA-t kitaláló David Jonestól az All Points Bulletin gengszter-MMORPG – és ez csak a jéghegy csúcsa!

Magán-felmérésünk szerint a harcos főkaszthoz az elementalista és szerzetes mellékfoglalkozás most tűnik a legnépszerűbb, az illuzionisták a vadász és harcos alkasztot szeretik leginkább felvenni, a szerzetesek az elementalistát és szintén a harcost, az elementalisták a másik két mágiahasználó kasztot, a nekromanták szinte mind az illuzionistaságot választják, míg a vadászok a három varázstudó kasztot részesítik előnyben.

Varázslataink, képességeink közül egyszerre nyolc ikont tehetünk ki a kezelőfelületre; az aktuális arzenálunkat csak a városokban nyílik alkalmunk megváltoztatni. Ez azt jelenti, hogy egyszerre csak nyolc „ütőkártya" lehet nálunk, és minden kaland előtt meg kell határoznunk, melyik varázslatot válogatjuk be a „csapatba". Máig nem tudom eldönteni, hogy ez áldás-e vagy átok, hiszen egyrészt erősen leszűkíti a taktikai lehetőségeinket (150 képességből kell kiválasztanunk nyolcat!), másrészt viszont új stratégiai elem a játékban a repertoárunk összeállítása. A képességek sokasága, és a nyolcas „tár" nagyon szélesre méretezi a használható játékstílusok palettáját; pár hét telt csak el a játék indulása óta, de máris al-karakterosztályok születtek a Guild Wars szlengben annak alapján, hogy milyen varázslatokat „élesít" a kalandor.

A kényelem mindenek felett

A játékról szinte ordít, hogy a fejlesztők alaposan tanulmányozták az összes konkurens MMORPG-t, és a Guild Warsból megpróbáltak mindent kiirtani, ami a vetélytársakban bosszúság, vagy kényelmetlenség forrása volt. Unalmas a hosszú utazgatás a vadonban az egyes helyszínek között? A Guild Warsban bármikor egy pillanat alatt teleportálhatsz a már ismert városok és fontos helyszínek között. Irritáló, hogy ha meghalsz, büntetéseket kapsz? A Guild Warsban alig érezni a feltámasztás hátulütőit. Zavaró, hogy órákat kell szervezkedni, mire összeáll egy parti a kalandhoz? A Guild Wars városaiban felbérelhető zsoldosok várják a magányos kalandozókat, hogy a zsákmány egy részéért cserébe segítsék őket a harcban. Nincs türelmed a leölt ellenségektől egyesével felszedegetni a cuccaikat? A Guild Warsban, ha elhagysz egy területet, a program felkínálja, hogy automatikusan besöpri a zsákodba az összes zsákmányt (a pénzt nem, az a türelmes hullarablók jutalma). Vagy a legszélsőségesebb példa: nem szeretsz a karakter fejlesztgetésével pepecselni? Semmi gond, ha akarsz, indíthatsz rögtön huszadik szintű karaktert, akivel azonnal belevághatsz a PvP csaták sűrűjébe...

A küldetések fantáziadúsak és változatosak, de sajnos elég kevés van belőlük, s azok is meglehetősen lineárisan követik egymást. Az sem volt nyerő ötlet, hogy a szörnyek elképesztően nagy távolságokból is nekünk támadnak, és elég nehéz őket lerázni – magyarán szinte megállás nélkül harcolnunk kell, szinte minden megtett lépésért. A harc egyébként gyors, nagyon intenzív, a Diablo klikkelőparádéjára jobban emlékeztet, mint az MMORPG-kben megszokott, megfontolt „csapkodjuk egymást tíz percig" módszerre. A karakterünk tápolása, fejlesztgetése – mivel sokkal kevesebb varázstárgy, fegyver, páncél és egyéb kincs van a játékban, mint például a már sokadszor felemlegetett, lassan a „bezzeg" állandó eposzi jelzőt is kiérdemlő WoW-ban – nem különösebben élvezetes. Érdekes megoldás, hogy a harcok után az elhullott ellenségektől csak fegyvereket és páncél-alkatrészeket zsákmányolhatunk. Előbbieket a fegyverművesekél tudjuk testre szabatni (ezzel megnő a sebzése, de ezentúl csak mi használhatjuk), utóbbiakból a páncélkovácsnál készíttethetünk (jókora summáért) különféle páncélokat.

Úgy nézünk ki, mint valami tini-popsztár csapat

Ha már a nekromanta is fotómodellnek néz ki, az gyanús...

Szia, Robin Hood húga vagyok, van kedved belépni a klánomba?

A gyűjtői változat

Éppen lapzártánkkor érkezett meg az országba a Guild Wars ínyenceknek szánt extra változatának első szállítmánya. A díszdobozban a szokásos gyönyörű művészeti album és a játékzenét tartalmazó audio CD mellett egy speciális Guild Wars-os headsetet is találunk, háromhónapnyi TeamSpeak-támogatással, plusz egy igazi virtuális ajándékkal: a játékban a karakterünket fénylő aura fogja körülvenni, jelezve, hogy az istenek áldása van rajtunk. A gyűjtői verzió ára elég borsos: 17 ezer forintot tegyen félre rá az, aki reménykedik abban, hogy mire ezek a sorok megjelennek, nem kapkodják el a rajongók az utolsó szálig az egész szállítmányt.

Csülökre!

Jelenleg a játékban elérhető maximális szint a huszadik, ezt, ha az ember igazán nekidurálja magát, egy hét alatt össze lehet hozni (csak kontrasztképpen: a World of Warcraft szintkorlátját úgy 400 óra tiszta játékidő befektetésével lehet elérni). Ennek oka – amellett, hogy maradjon „hely" hová fejlődni a menetrendszerű kiegészítőkben –, hogy a Guild Warsban a fő élményt a hagyományos MMORPG-kkel szemben nem a fejlődés és a felfedezés adja, hanem a feltápolt, „kimaxolt"

A Szörny Rt. új álláshirdetést adhat fel, fogy a munkaerő

karakterekkel az egymás elleni küzdelem.

A Guild Wars legélvezetesebb része a játékos-játékos elleni; illetve klán-klán elleni küzdelem. Különféle arénákban zajlanak az FPS-ekből ismert játékmódokra rímelő szabályok szerinti küzdelmek: van Team Deathmatch-variáns, Capture the Flag, King of the Hill... Az MMORPG-harcrendszer, és a Counter-Strike szerű játékok élményének összekapcsolása óriási ötlet, a bevethető taktikák mennyisége közel végtelen, és ott van a hivatalos ranglisták, versenyek szervezésének lehetősége, amivel az Arena.Net csapata szorgosan él is. Ez az, amitől a Guild Wars teljesen más élményt nyújt, mint bármely másik MMORPG! Egyelőre a legnagyobb szabású ütközetekben is legfeljebb 8-8 játékos vehet részt, ami nem mérhető a WoW több tucat, esetenként száz résztvevővel zajló csatáihoz – igaz, nem tapasztalhatjuk az ottani, a játékélményt sokszor teljesen tönkretevő lagot sem...

Ha már itt tartunk, meg kell említenünk, hogy a Guild Wars valóságos kis technikai csoda. Lagot alig-alig tapasztaltunk, hosszadalmas patchelések, töltési idők nincsenek, minden letöltést kulturáltan a háttérben, a játékos elől elrejtve intéz a program. Ahhoz képest, hogy milyen jól néz ki, és milyen nagy a látótávolság, a gépigény is meglepően alacsony – és egyszer sem futottam bele szerverleállásba, karbantartás miatti szünetbe. AI-, és útkeresési hibákkal, tereptárgyakba beakadó karakterekkel viszont sajnos elég gyakran sikerült találkozni...

A festmény megmozdul

A Guild Wars grafikai megvalósítása egészen parádés. A szín- és formavilág, a fények, a bőséggel adagolt bloom effekt olyanná varázsolják a látványt, mint valami festmény. Nem annyira Vallejo, Brom, vagy Royo kissé sötét hangulatú műveire kell gondolni, inkább Larry Elmore, Clyde Caldwell vagy Frank Frazetta ragyogó, vibráló színekkel operáló, gyönyörű képeire. A karakterek némi keleti beütéssel, és igen jellegzetes stílusjegyekkel bírnak; öröm rájuk nézni!

A hangulatos, látványos grafikába azonban csúnya és buta hibák tipornak bele. Harc közben például még csak annyira sincsenek egymáshoz szinkronizálva az animációk, hogy szembe kelljen állnunk az ellenféllel. Ha a hátunk mögött van az ellenfél, és mi kilövünk rá egy nyilat, az szépen rükvercben csusszan ki a hónunk alatt, és röppen az ellen felé – aki simán elszaladhat a nyílvessző útjából, az akkor is sebzi őt, ha láthatóan a földbe fúródott öt méterrel a célpont mellett. Az illúziórombolást a játékos mozgásterét szűkítő láthatatlan falak teszik teljessé.

A zene a videojátékok John Williamsének (teljes joggal!) kikiáltott Jeremy Soule munkája; a mester hozza is a tőle elvárt szintet, és hősies hangulatú dallamokkal, magával ragadó, kórusokkal támogatott nagyzenekari aláfestéssel emeli a hangulatot. A hangeffektek sajnos csak átlagosak, beszéd pedig szinte egyáltalán nincs – kár érte.

Új kategória új királya

Egy MMORPG mindig annyira jó, amennyire a játékos közösség teszi – a Guild Wars pedig jól vizsgázik ezen a téren is. Sok a játékos (az indulás hétvégéjén Ascalon fővárosának közel 200 districtjét, azaz párhuzamos verzióját számoltam meg!), sok a magyar (ha nem is WoW-szinten), általában segítőkészek, nem nézik le a kezdőket, gombamód szaporodnak a klánok – egyszóval jó a hangulat.

A sok jó dolog mellett persze akadnak fájó hiányosságok is, amik főleg abból akadnak, hogy a játék nem is akar a hagyományos MMORPG-kkel konkurálni (nem is MMORPG-nek nevezi magát, hanem kompetitív online szerepjátéknak). Nincsenek másodlagos, „civil" foglalkozások, gyűjtögető vagy gyártó képzettségek, nem tudunk varázstárgyakat, főzeteket készíteni, vagy fegyvert, páncélt kovácsolni; nem lehet hátasállatunk vagy saját házunk. Nincs aukciós ház, gyakorlatilag nincs kereskedelem és gazdasági élet. Ellenben az akciódús, élvezetes klánháborúkhoz fogható PvP rendszerről még csak nem is álmodhatnak konkurens online RPG-k!

Ha elérjük a huszadik szintet, kivágjuk a magas céh-t

Mindent összevetve: a Guild Wars nagyon jó játék! Több újdonságot hoz a műfajba, mint előtte éveken át az összes konkurens, rengeteg lehetőség van még benne, és mindezek tetejébe havidíjat sem kér... Jogosan fog elcsábítani sok ezer játékost más MMORPG-k elől, és meghódítani a műfajnak új játékosokat. Az én WoW-függőségemet ugyan nem tudta megtörni, de ettől függetlenül jó szívvel ajánlom MMORPG-veteránnak és újoncnak egyaránt.

A kataklizma

A játékosok Tyria világának egy aránylag békés időszakában lépnek be a játékba, és kezdik meg a kalandozást. Mire az ember belemelegszik a játékba, nagyjából képbe kerül az alapvető dolgokkal kapcsolatban (úgy a negyedik-ötödik szint környékén), jön a „felnőtté avatási szertartás", egyben az első PvP élmény: egy különleges küldetés, melynek során társainkkal vállvetve egy másik csapat játékossal kell összemérni az erőnket. Aki győz, megkapja a lehetőséget, hogy két évet előreugorjon az időbe, a Searingnek nevezett nagy világégés utánra, aminek során Tyria három királysága igen rosszul jár. Az Ascalont védő gigantikus falat áttörik, és lerohanják a Charr hordák, Orr úgy ahogy van, elpusztul egy mágikus katasztrófában, egyedül Kryta ússza meg úgy-ahogy az inváziót – cserébe a Fehér Palást Rendje nevű, új isteneket követő szekta irányítása alá kerül az ország. A megváltozott környezet (a grafika, a zene stílusa, a hangulat is követi az eseményeket!) már jobban passzol az emberfeletti hősök, és kalandozó társaságok életmódjához, mint a tutorialnak is felfogható előjáték...

Guild Wars

grafika	24/25
zene	14/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	14/15

91%

PC GURU index 5/5

\+
- Nincs havidíj
- Szép grafika, jó zene
- Remek, műfajújító ötletek

–
- Kicsit túlságosan is akcióközpontú
- Messze nem olyan mély, mint a többi MMORPG

World of Warcraft 97%
EverQuest 2 81%
Dark Age of Camelot 87%

Minimum gépigény: P3 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD, internet-kapcsolat

Vörösre sminkelték a szemem, akkor biztos én vagyok a főgonosz...

Játékdesigner-legenda fakírmutatványa: David W. Bradley elássa magát

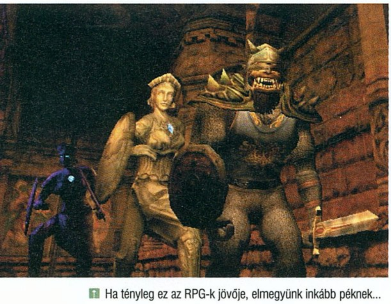
DUNGEON LORDS

fejlesztő > heuristic park **kiadó** > dreamcatcher **web** > www.dungeonlordsgame.com

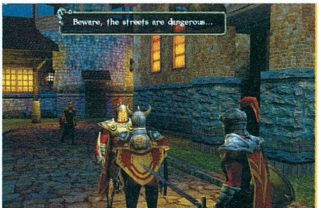
írta · Greg5

A '96-ban alakult Heuristic Park csapat székhelye az USA Georgia államában található. A csoport legfontosabb tagja a három Wizzardy játék (köztük a legendás hetedik) fejlesztésében is vezető szerepet betöltő David W. Bradley – ennek megfelelően a cég RPG-kkel foglalkozik. Nem mondhatni, hogy rohamléptekben dolgoznak: a 2000 szeptemberében megjelent felemás Wizards and Warriors után a Dungeon Lords csupán a második játékuk – a minőségét elnézve lehet hogy az utolsó is egyben...

Felettébb érdekes, hogy a Diablo második része óta – amely most júniusban lett kerek ötéves – a játékfejlesztők nem igazán tudtak összerakni épkézláb, magával ragadó akció-RPG játékot. Persze voltak hangulatos, szörnyszeletelésre kihegyezett fantasy játékok, mint az Enclave, vagy a Knights of the Temple, de ezek a minimálisnál is kevesebb RPG-elemet tartalmaztak – a Gothic két része pedig inkább a szerepjátékok irányába ment el, kevesebb akcióval. Talán csak a Dungeon Siege-nek sikerült megfelelő elegyben ötvözni a két stílust, a többi hasonló program mind elbukott valamely lényeges ponton. Az idei év alapvető változást fog hozni a stílusban: két kiváló játékdesigner, Chris Taylor, és John Romero is ebben a stílusban tér vissza a játékvilágba a Dungeon Siege II, illetve a Gauntlet játékokkal, jövőre pedig érkezik a volt blizzardosok FPS-nézetbe ültetett Diablo-játéka, a Hellgate: London. Tény, hogy okos marketingdöntés volt a Dungeon Lordsot nem nagyágyúk kereszttüzében, hanem a szerényebb előnyári szezonban kihozni – de sajnos a játék még a holtszezon ellenére is csak a legelkötelezettebb, legtürelmesebb hack'n slash rajongóknak nyújthat szórakozást...



Ha tényleg ez az RPG-k jövője, elmegyünk inkább péknek...



Lordból pór

Hogyan válik 2004 egyik legígéretesebb akció-RPG-jéből az év egyik legnagyobb bukása, és a játéktörténelem egyik legcsúnyább programhiba-halmaza? Először is kell hozzá egy legendás fejlesztő, aki jelen esetben David W. Bradley, a Wizardry-sorozat egyik atyja. Miután David kilépett a Sir-Techtől, új cége, a Heuristic Park szinte minden támogatást megkapott a rájuk leggyorsabban lecsapó Activision kiadótól. A kis stúdió azonban túl nagy fába vágta fejszéjét, játékuk csak nem akart elkészülni, így négy év fejlesztés után a kiadó türelmetlen vezetőinek utasítására végül súlyos hibáktól szenvedő, de mégis élvezetes szerepjáték került a játékosok kezei közé. A történelem, mint annyiszor, most is megismételte önmagát, csak ezúttal sokkal durvább formában: a Wizardry atyja ismét túlbecsülte cége képességeit, a Dungeon Lords immár negyedik éve áll fejlesztés alatt. Időközben kiadót is váltottak, a nem éppen türelméről és hatalmas anyagi lehetőségeiről híres Dreamcatcher pedig az Activisionhöz hasonlóan megelégelte a hosszas szöszmötölést, és Davidék legnagyobb ellenkezése ellenére – talán a kezükből kitépve a korongot –, olyan állapotban küldte el sokszorosításra a lemezt, ameddig a fejlesztők 2005. május elejéig eljutottak: béta fázisban...

Ennek köszönhetően a folyamatosan érkező patch-ek ellenére a kiadó gyakorlatilag bohócot csinált magából és a fejlesztőkből is. Az még hagyján, hogy pár beígért funkció teljesen kimaradt a végleges programból, de néhányat úgy hagytak ki, hogy az azokra utaló gombok bennmaradtak nem csak a játékban, de még a kézi-

Nem is olyan csúnya ez a játék... csakhogy itt a belbecs is számít(ana)

A legbugosabb RPG-k

Az RPG műfaj összetettsége miatt az egyik legbonyolultabb, legtöbb hibalehetőséget magában rejtő játékkategória. Ennek köszönhetően – főleg a türelmetlenkedő kiadók miatt – egyre gyakrabban találkozunk súlyos hibákkal és hiányosságokkal tűzdelt RPG-kel. Hihetetlen, hogy például a játékipar egyik legismertebb RPG-fejlesztő csapata, a Troika gyakorlatilag egy játékát sem tudta korrektül befejezni a szűkös határidők miatt. Az első két Falloutnak az Interplay pénzügyi gondjai miatt kellett rohamléptékben elkészülniük (a második részre mindössze tíz hónapnyi fejlesztést engedélyezett a kiadó), így a fantasztikus hangulatú és rengeteg lehetőséggel felvértezett játékok durva programhibákkal kerültek a játékosok kezei közé. A troikás szerepjáték-guruk az Atari kiadó színeiben se jártak nagyobb sikerrel: a Temple of Elemental Evil az eredetileg tervezett hat hónapos tesztelés helyett hat hetes roham-hibakeresés után került a boltok polcaira, és fantasztikus hangulata ellenére szinte játszhatatlanul bugos volt. Hasonló véget ért a Half-Life 2 technológiájára épülő Vampire szerepjáték is – nem csoda, hogy a Troika legénységét végül szélnek eresztették. A Wizardry sorozat atyja, David W. Bradley sem járt sokkal jobban, amikor a szinte tesztelés nélküli, fagyásokkal tűzdelt Wizards and Warriorst kellett aranylemezes változatnak minősítenie...

könyvben is... Gyakran kapunk hivatkozást beépített térképünkre, ami egyszerűen nem létezik! Ha lenyomjuk az M billentyűt, nem történik semmi... Hasonló módon karaktergeneráláskor ugyan megvannak a ruha, arc, és egyéb kinézetünk megváltoztatására szolgáló gombok, de egyszerűen nem működnek, ha rájuk kattintunk. Még a kapott CD kulcsot sem kell használnunk installáláskor, mert még ezt se tudták beépíteni a „végleges" játékba. Kész röhej.

Milyen lett volna...

Az alapkoncepció pedig a híres designerhez méltóan nem rossz. A szerepjáték-jelleg mellett az akció irányba mozdul el a játék, Gothic-szerű kivitelezéssel. Karaktergeneráláskor ugyan számos klasszikus és különlegesebb fantasy faj közül választhatunk, és jó pár tulajdonság és képesség közt oszthatjuk el pontjainkat, a harc egyszerűségének köszönhetően a Dungeon Lords leginkább a Diablóhoz közel álló akció-RPG.

A harc ugyan nem hordoz komoly mélységeket, valós időben történő folyamatos klikkelgetésből és vagdalkozásból, ennek ellenére ideig-óráig szórakoztatónak mondható. A lényeg hogy megfelelő célzással és időzítéssel csapkodjunk kardunkkal, buzogányunkkal, vagy az éppen kezünk ügyében lévő fegyelmezőeszközzel, miközben heveny oldalazgatással és futással próbáljuk elkerülni a ránk zúduló csapásokat és nyílvesszőket. A csoportokban közlekedő lények közti manőverezés létfontosságú, egyszerre lehetőleg csak egy kreatúrával bocsátkozzunk pengeváltásba, és próbáljuk elérni, hogy véletlenül egymást üssék, lőjék helyettünk.

Az igen semmitmondó intró és költségtakarékos képmutogatós-narrálós bevezetés után egy sötét – ráadásul meglehetősen rút – erdőben találjuk magunkat, ahonnan hamarosan egy városba jutunk. Innen kezdődnek igazi kalandjaink, a különböző NPC-ktől ugyanis sorra kapjuk az eléggé szabvány „menj el ide, öld meg azt, hozd el amazt" szerű küldetéseket. Ugyan néha akadnak kreatívabb, izgalmasabb feladatok, hamar elég egyhangúvá válik a játék ezek ellenére is. Az elfogadható harcrendszer, és a laposka sztori mellett ezt elsősorban a számtalan programhibának köszönhetjük. Néha egyszerűen nem kapunk meg bizonyos feladatokat, vagy a program nem érzékeli, hogy teljesítettünk valamit. Térkép hiányában gyakran nem egyértelmű, hova is kéne pontosan mennünk, így hatalmas türelmet igénylő kolbászolásra kell számítanunk – ráadásul, hogy finoman fogalmazzak, nem a valaha volt legszebb grafikájú akció-RPG-ben...

Az elavult grafikus motor – a 2000-es Wizards & Warriors engine felújított változata – korrekt karakterábrázolásra és animáció megvalósításra képes, de a táj, illetve a környezet nem csak hogy rusnya és poligonszegény helyenként, de igen hiányos is. Egyszerűen nincsenek tereptárgyak vagy díszek sem az utakon, a városban, sem a belső helyszíneken. Mintha a pályaszerkesztés egy szakasza még hátra lett volna: bútorok nélküli szobákkal és örök déja vu érzést keltő tájakkal, utakkal fogunk találkozni, amerre csak megyünk. Többek közt ennek, no meg a térkép hiányának köszönhető, hogy olyan könnyű elakadni a lebilincselőnek amúgy sem nevezhető játékban.

A nagyszámú NPC viszont szerencsére teljesen korrekt szinkront és néha érdekes, vicces szövegeket kapott, a klasszikus nagyzenekari zene pedig jól illik a fantasy játékmenethez – már amikor hajlandó megszólalni... Ezeknek, a kooperatív módnak, no meg az ideig-óráig kihívást jelentő harcrendszernek köszönhető, hogy a játék megszámlálhatatlan bugja ellenére is elszórakoztatja a türelmesebb játékosokat.

A leg...

A Dungeon Lords a legfőbb hibákat kikupáló javítások megérkezéséig teljes kudarcnak minősíthető, ami csak az igen kétes „Legbugosabb program" kategóriájában kerülhetne be a játéktörténelem lexikonjába. David W. Bradley helyében letagadnám, hogy bármi közöm is volt a produktumhoz, bezáratnám az immár kétes hírnevű Heuristic Park stúdiót, és felkeresném az éppen munkát, csapatot kereső régi, a Temple of Elemental Evil fejlesztésében nyújtott segítség révén jól ismert troikás barátaimat. Hátha velük összefogva ismét olyan klasszikusokat alkothatnék, mint a Wizardry 7...

Dungeon Lords

grafika	17/25
zene	15/15
játékélmény	25/40
kategórián belül	05/15

56%

PC GURU index 2/5

+ - Rengeteg fegyver és ketyere
- Megannyi lehetőség és mód a végigjátszásra

− - Rövid játékidő
- Középszerű látványvilág
- Lineáris

Diablo2	93%
Gothic 1	88%
Gothic 2	90%

Minimum gépigény: P4 1,5 GHz, 384 MB RAM, 64 MB VRAM, 2 GB HDD

Nem. Nem! Akkor sem írjuk le azt a rém rossz szóviccet, hogy "Pariah-t ritkítja"...

Guns 'n Drugs 'n Rock'n'roll

PARIAH

írta · jatfield

fejlesztő > digital extremes **kiadó >** hip interactive **web >** www.pariahgame.com

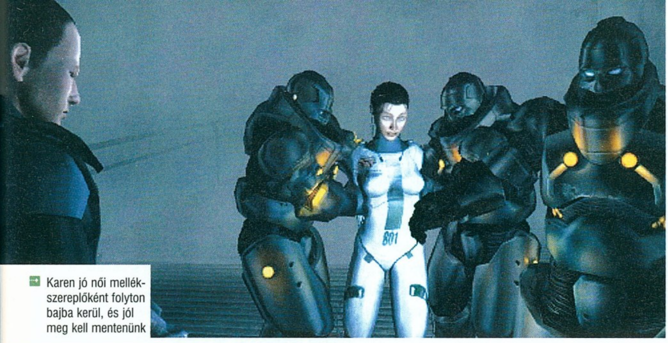
Az 1993-ban alakult Digital Extremest keveseknek kell bemutatni, a megalakulása óta az Epic testvérstúdiójaként ismerjük a kanadai céget. A csapat Unreal sorozat szinte minden tagjában való szoros közreműködés után saját lábra igyekszik állni. Ez irányba tett első lépésük a Pariah, a nagyobb ugrás pedig a jövőre megjelenő, saját engine-nel készülő Dark Sector lesz.

Az első jelek mind arra mutattak, hogy a Digital Extremes képes lesz saját hírnévre szert tenni a Pariah-val. A játék a tavalyi E3 egyik legnagyobb meglepetésének számított. Az akkor lenyűgözőnek számító grafika, a beígért forradalmi játékmenet és a pofonegyszerű pályakészítő modul a show látogatóit levette a lábáról – és most, szinte napra pontosan egy évvel később a mezei játékosok is meggyőződhetnek róla, hogy bekövetkezik-e az ígért csoda.

Keresd a nőt!

A Pariah sci-fi sztorija Dr. Jack Mason szerepébe bújtat bennünket, akit az utolsó pillanatban rendelnek egy rejtélyes vírussal megfertőződött nő védelmére. A hibernáló kapszulában szendergő páciens biztonsága azonban már rögtön a játék elején veszélybe kerül, repülőnk ugyanis lezuhan, és mire felébredünk, csalódottan vehetjük tudomásul, hogy csiperózsikánk kereket oldott. Feladatunk, hogy megtaláljuk Karent, majd megvédjük, ami – mondanom sem kell – nem egyszerű feladat, tekintve, hogy a kisasszony hajlamos újra és újra eltűnedezni. Valószínűleg a távoli jövő kiégett Földjét járva enélkül a fogócska nélkül sem unatkoznánk, utunk során ugyanis jóindulatú értelmes lénnyel a hölgyön kívül nem futunk össze, ami egyben okot is szolgáltathat a játék folytatására. Az ember alapvetően társas lény, és érthető módon inkább választja a fertőző beteg, ám jóindulatú fajtársai közelségét, mint azokét, akik ordítozva és fegyvereiket lóbálva kergetik végig hegyen-völgyön...

Talán nem lövök le egy poént sem, ha óvatosan elárulom, hogy a doki valós motivációjára a játék legvégén derül csak fény, és az ott felbukkanó szálak elvarrása el is marad, utat nyitva a játék sikerétől függővé tett folytatáshoz.



Karen jó női mellékszereplőként folyton bajba kerül, és jól meg kell mentenünk

Tilosban parkolsz bébi, le kell hogy lőjelek...

Nem csúnya ez a játék, az Unreal 2.0 még ma is domborít!

Szike, törlés, rakétavető

Mivel Jack ökölbe szorított, puha sebészkezei minden bizonnyal hamar kevésnek bizonyulnának önmaga és páciense védelméhez, a fejlesztők bőséges fegyverarzenállal szerelték fel a játékot. Ha ez sem lenne elég, fegyvereink három fokozatban fejleszthetők, ami adott esetben nem csak ütőképességüket javítja, de előfordul, hogy merőben új felhasználási módokkal ruházza fel az eszközt. A közelharc szinte teljesen kimaradt a Pariah-ból, az egyetlen, erre a célra alkalmas fegyver, a csontfűrész szerény véleményem szerint csak azon kövér ujjú játékosok kezében fog megfordulni, akik véletlenül találják el a kiválasztására szolgáló billentyűt... Lőszer ellenben bőségesen akad a játékban, elsősorban azért, mert a leghasznosabb fegyvereket előszeretettel használják ellenünk, és a túlélés érdekében nem érdemes megvárni míg az ellenfelek a teljes muníciójukat felénk röpítik.

Szakítva a hagyományokkal, az elsőként kezünk ügyébe kerülő fegyver nem pisztoly lesz – ez az osztály ugyanis teljesen kimaradt a játékból – hanem a Bulldog, ami a megfelelő szintre felfejlesztve nevéhez méltóan élve nem ereszti azt, aki tüzünk alá kerül. A pályákon szétszórt Weapon Core-ok felhasználásával gyorsíthatjuk, csillapíthatjuk a visszarúgását, és végül páncéltörő lövedékekkel vértezhetjük fel leghűségesebb társunkat. Nem véletlenül fogalmazok így, bár a csontfűrészen kívül nincs a játékban használhatatlan fegyver, mégis a Bulldog, a gránátvető és a mesterlövészpuska képét fogjuk leggyakrabban látni a jobb alsó sarokban – különösen, ha nem hanyagoljuk el őket a Core-ok szétosztásánál. Előbbit időzítővel, illetve növekvő tárkapacitással és pusztítóerővel ruházhatjuk fel, míg a sniper-műszer az utolsó kettőn túl infralátással hálálja meg a gondoskodást.

> „Forradalmat ígértek, és minden FPS-király trónfosztását - ez nem jött be, de ettől függetlenül jó kis játékot kaptunk"

Félkarú óriás lenne az FPS-ek között a Pariah rakétavető és a shotgun nélkül, de hiába a hőkövetés, illetve a végletekig fokozott romboló hatás, ha igazából egyikre sincs szükségünk. Kissé más a helyzet a sci-fi környezet miatt kötelező plazmafegyverrel, ami – bár használhatóság terén szintén háttérbe szorul kissé a fenti trió mögött – kellően érdekes ahhoz, hogy újra és újra előkerüljön a hátizsákból. Gömbvillámok szórására képes, ha rászánunk néhány Core-t, melyek amellett, hogy maguk is sebeznek, a fedezékbe bújt rosszfiúknak is szereznek jónéhány kellemetlen pillanatot azzal, hogy plazmanyalábokat bocsátanak ki minden ellenséges organizmus felé.

Nem a fegyverek közé tartozik, de szorosan kötődik hozzájuk a játék egyetlen nem destruktív célokra használható eszköze, a Healing Tool, amellyel a harcmezőn szerzett sérüléseinket tehetjük meg nem történtté. Ez a Halóhoz hasonlatosan bizonyos fokig magától is megtörténik (ha az életerőcsíkunkból nem vettek le egy teljes egységnyit a találatok), de súlyosabb sérülés esetén ez az eszköz nyújtja az egyetlen módot a gyógyulásra. A fegyverekhez hasonlóan fejleszthetjük ezt is, illetve ezen keresztül tulajdonképpen saját magunkat – hiszen míg az első Core behelyezése felgyorsítja a szerszámot, a második két fejlesztés "életerő-kockáink" számát növeli eggyel-eggyel.

Összességében a fegyverek jól teszik a dolgukat, és ízlés szerint válogathatunk is belőlük, inkább csak szőrszálat hasogatok, amikor megjegyzem, hogy a Weapon Core-os módszer helyett találhattak volna jobb nyersanyagot a fejlesztés alapanyagául, a pályákon szétszórt forgó-lebegő izék egy mászkálós játékba jobban illettek volna. Pozitívum viszont, hogy nem botlunk beléjük lépten-nyomon, és kérdőjeles tég-

Irány Dakar! De hová tűnt Palik László...?

Más vélemény

Jatfield bébi már említette a fontosabb dolgokat, én csak annyit tennék hozzá, hogy az nem kifejezés, hogy gyengécske az AI! Olyan hihetetlen mód ostoba minden ellenfél, hogy a játékos a harmadik pálya után már üvöltve csépeli a monitort elkeseredésében. Az hagyján, hogy a második pályától kezdve zsigerből érezni, honnan és hányan fognak megjelenni, de az már dühítő, hogy sem a sztori, sem az egész design nem mutat olyat, ami lekötné a játékost az újdonságok és egyéb cukrossütik ígérgetése után.

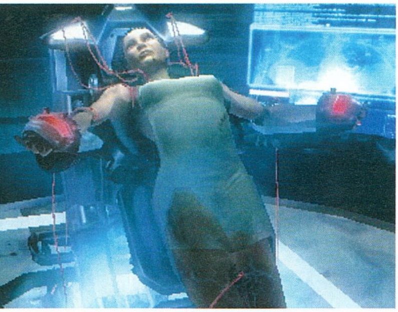
Az átvezető animációk egy talicska csokiszószt sem érnek, legalább fűrészfogak nélkül, élsimítással (ma már kötelező lenne minden játéknál a használata) rögzítették volna őket, ha már úgyis a játékmotorral készített darabok... A játékban csak azok lelik majd örömüket, akik kihagyták eddig az összes, 2.0 feletti Unreal motorra épülő művet, vagy most kapták életük első játékát ajándékba...

Flatline

lák sincsenek, melyeket fejelgetve tucatszám tehetnénk szert rájuk – így rászorulunk, hogy kiválasszuk kedvenceinket, és később újabb indokot találhatunk, hogy a végigjátszás után ismét az egérkurzor alá kerüljön a New Game menüpont.

Túlélés és önvédelem alapfokon

Ugyan a játék színteréül szolgáló jövőbeli Föld messze nem valami kiégett pusztaság – sőt, bár planétánk lázadások által gyakran sújtott börtönbolygó lett, időnk jó részét idilli ligetekben, csörgedező patakok partján fogjuk tölteni –, a túlélés bizony kemény feladat a repülőtörött dokik számára. Különösen, ha mindenki, aki jár és célozni tud, ránk vadászik, a lányt keresve rajtunk, akkor is, ha ő épp nem a mi társaságunkat élvezi. Dr. Masont azonban egy percig sem kell félteni, hiszen bár gyakrabban ébred füstölgő roncsok között, mint más az ágyában, a korábban részletezett fegyvertárral a tarsolyában bátran és jó eséllyel száll szembe a támadókkal.



Nincs mese: szilikon be és kettővel nő a mellbőség skilled!

Meglepő döntésnek tűnhet, hogy hagyományos értelemben vett célkereszt nincs a játékban! Ehelyett – talán a főhős célzási képességére utalva... – egy hatalmas kör jelzi találataink várható becsapódási helyét. Ugyan így sem nehéz halált osztani, lehetőség van a szórás minimalizálására, ha szemünkhöz emelhetjük a fegyvert, sőt, a találati pontosság a földtől való távolságunkkal fordított arányban is nő. Az így ránk kényszerített lassú előrehaladás változatosságot csempész a játékba, kültéri helyszíneken ezzel a taktikával, a szűk folyosójú épületekben pedig a sokkal direktebb "bumm a fejbe" megközelítéssel lehetünk hatékonyak. A mesterséges intelligencia sokban nem befolyásolja a választott taktikát, ugyanis meglehetősen félresikerült. Gyakran jogos a panasz a játékokra e téren, de a Pariah AI-ja egyenesen rekordgyanús. Az, hogy ellenfeleink szemlátomást rendelkeznek a megfelelő viselkedésmódokkal, csak alkalmazni nem tudják őket, sokszor börleszkbe illővé teszi a helyzetet. A játékos egyik szeme sír, a másik bosszankodik, a harmadik pedig nevet, amikor az elszánt ellenfél képtelen eldönteni, hogy visszavonuljon, vagy támadjon – így inkább egyhelyben marad, vagy épp vérben forgó szemekkel sorozza a kocsinkat, amiből azért pattantunk ki másodpercekkel azelőtt, hogy végezzünk vele.

Igen, a figyelmes olvasók jól vették észre: a járművek sem maradhattak ki a játékból, de nekem megint olyan érzésem van, hogy leginkább valamiféle vélt vagy valós divatirányzatnak hajtottak fejet a készítők a játékba helyezésükkel. Bár kétségkívül helyre kis jószágok, és multiplayerben jól is lehet használni őket, az egyjátékos történet során nem sok hasznukat vesszük – sőt, előfordult, hogy inkább a virtuális lábaimat koptattam, mint hogy gurulva közelítsem meg a célt, hiszen a távolságok nem nagyok, a sebesség nem számít, és a gázolásoktól eltekintve hatékonyabb pusztítóeszköznek sem bizonyultak a járgányok.

Sajnos az esetleges botlások javítása nem fog egyszerűen menni, köszönhetően a checkpoint alapú mentési rendszernek, melyet tájfutók talán kedves ismerősként üdvözölnek, a többi játékosnak azonban inkább bosszúságot fognak okozni.

Látvány, hangok, Deus Ex

Ami a grafikát illeti, a módosított Unreal engine hozza az elvárhatót, a lassan a középosztályból is kikopó Radeon 9500 Prómon sem kellett óvatosan bánni a csúszkákkal, a Pariah sebességére mégsem lehetett panasz. Ugyan a csúcs közelébe nem érhet, az E3 sztárjai pedig még inkább elhomályosítják a csillogását, a fejlesztők mindent megtettek, hogy ne legyen okunk fanyalgásra. A robbanásoktól megremeg a levegő, az engine-nel forgatott átvezető animációkban a szereplők mimikája jól közelíti meg a jelenleg elvárható szintet, a tájak kidolgozottak és a horizontig terjeszkednek, a szemünk előtt elvillanó ellenfelek pedig megfelelően kidolgozott holttesteket hagynak a pályán, miután a Havok-alapú fizikai motor megröptette őket.

„ Kellemes kis játék, szórakoztató játékmenettel, ügyes újításokkal, kisebb-nagyobb hibákkal. Egyszeri alkalomra. ”

A Pariah a fülünket sem hagyja szárazon, mind a zenék, mind a hangok terén kielégíti az igényeket. Előbbi jól igazodik az eseményekhez, és ettől függetlenül is kellemes a fülnek, a zajok pedig a körülményekhez mérten élethűek. A fegyvereké jól követi a hatásaikat, a szinkronok minősége szintén jó, környezeti zajokban pedig nincs hiány. Az elmélyülést csak az ellenfelek gyakran ismétlődő és néha a helyzethez nem illő kiáltásai zavarják, de ha nem figyelünk oda a szavaik értelmére, tulajdonképpen emellé is tehetünk egy pipát a pozitív jellemzők listáján.

Nem mehetek el szó nélkül az AI-hoz hasonlóan sokat reklámozott pályaszerkesztő mellett sem, ugyanis ennek már sokkal inkább sikerült a beígért élményt hoznia.A WYSIWYG rendszerű szerkesztő kezelése leginkább valamelyik népszerű istenszimulátorét idézi. A talaj deformálásával és az előre elkészített pályaelemek és tárgyak elhelyezésével pillanatok alatt meglepően jó csatatereket lehet létrehozni, amelyek interneten való elterjedése talán kétséges, de hasznosnak bizonyulhatnak, ha egy LAN-partin a társaság képtelen dönteni a következő pályáról.

Összegzés

A Pariah ugyan párját nem ritkítja, és az ígért forradalom elmaradt, de mindenkinek szerezhet jópár kellemes percet, aki élvezni tudja a hagyományos, "run and gun" játékmenetet. A fejlesztési rendszer még némi változatosságot is csempész a játékba, és a történetben sem nehéz, ha nem is lebilincselő, de legalábbis érdekes szálakra bukkanni. Az egyetlen súlyos hibától, az AI gyengeségétől eltekintve jó kikapcsolódást nyújt a játék, de a Digital Extremes önálló nagy sikere immár egyedül a Dark Sectoron múlik. A „jó" sajnos nem mindig elég...

Pariah

grafika	20/25
zene	14/15
játékélmény	32/40
kategórián belül	10/15

80%

PC GURU index 4/5

+ Ötletes fejlődési rendszer
+ Jó hangok, zene és történet

– Kissé egysíkú játékmenet
– Kritikán aluli AI

Minimum gépigény: P4 1,4 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 3 GB HDD

Halo 94%
Project Snowblind 85%
Breed 72%

Gondolj egy nagyot!

És váltsd valóra Citibank Személyi Kölcsönnel!

700 000 Ft
havi 17 777 forintért
árfolyamkockázat nélkül.

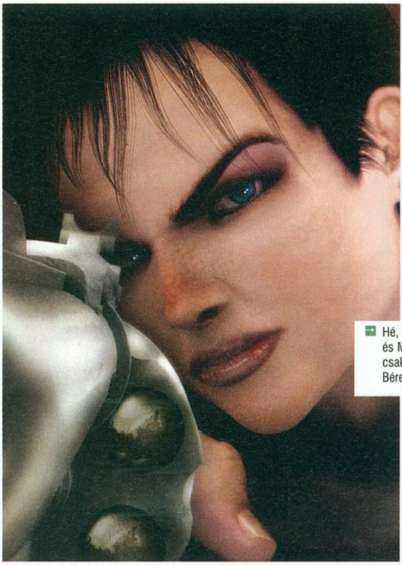
Hitelvonal: 06-40-40-30-40
www.citibank.hu

A Citibank sohasem pihen

citibank

*Az akció 2005. május 4-től 2005. augusztus 4-ig tart és 60 hónapos futamidő esetén érvényes. Az időtartam tekintetében a kölcsön igénylésének a Citibank információs rendszerében történő rögzítési időpontja az irányadó. Az akció feltételei egyoldalú módosításának jogát a Citibank fenntartja. A Citibank Személyi Kölcsön felhasználási célhoz nem kötött fogyasztási kölcsön. A Citibank a kölcsönt a hitelbírálati feltételei alapján, a szerződéskötést követően nyújtja. Az akció részletes feltételei hozzáférhetők a bankfiókokban, a CitiPhone Banking telefonos ügyfélszolgálaton, és a www.citibank.hu internetes oldalon. A THM meghatározása az aktuális feltételek, illetve a hatályos jogszabályok figyelembevételével történt és a feltételek változása esetén a mértéke módosulhat. Citibank Rt. - a Citigroup és a magyarországi Citibank csoport tagja.

THM: 21,26%-22,45%



Hé, hol van Scully és Mulder? Hát csak én szedek itt Béres-cseppet!?

Az időutazó hasfelmetsző az szabadságos FBI-ügynök ellen

STILL LIFE

írta · Flatline

fejl. > microids **kiadó** > dreamcatcher **web** > www.stilllife-game.com

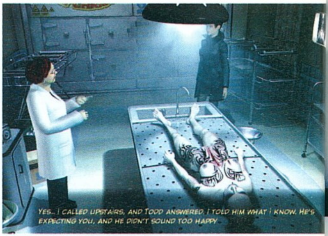
A Microids kalandjátékokra specializálódott francia fejlesztő-kiadó cég, '99 óta termelik szép számmal a játékokat a rajongók legnagyobb örömére. Eddigi legnagyobb sikerük a Syberia volt. Idén márciusban a céget felvásárolta a szintén francia Ubisoft – ezzel olyan lehetőségekhez, és anyagi háttérhez juttatva a fejlesztőket, amiről addig nem is álmodhattak...

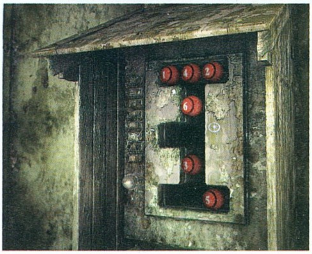
azok számára, akik nem lapoznak át reflexből a következő oldalra, látván, hogy a Still Life kalandjáték, jó hírrel szolgálhatok: a Microids csapata megint olyasvalamit alkotott, ami érdemes arra, hogy jó ideig szórakoztassa a műfaj rajongóit. A Syberia-epizódok sikere után és egyéb, kissé harmatosabbra sikeredett próbálkozásaik mellett a francia fennhatóságú stúdió továbbra sem áll meg és minőségi történeteket mesél nekünk. A Still Life sem kivétel, bár elsőre kissé furcsának hathat, hogy a szokottnál több kapcsolatot tartalmaz egy régebbi játékuk, nevezetesen a Post Mortem irányába (ami nekem anno kifejezetten tetszett, mégis mindenhol rossz értékelést kapott piciny földgolyónkon), mégsem Post Mortem 2-nek hívják. A demó megjelenése után pár hónapig mindenki tűkön ülve várta a teljes játék megjelenését, így most fellélegezve vehettem kezembe a kész változatot...

Kibelezés, prostituáltak, idősíkok

Ha létezne olyan dokumentum, ami ezt a három szót bármilyen módon össze tudja kapcsolni logikusan, tuti ledobná az agyam a láncot! A lényeg, hogy a Still Life nem teketóriázik, kőkeményen belevág a szöttyögős masszába, ha érdekes sztoriról és körülményekről van szó. A főszereplő(k egyike) Victoria MacPherson FBI ügynök, akit lazítani küldenek a játék elején, ezzel temérdek szabadidőt adva az esetleges saját szakállra való nyomozásainak (nem, nem hormonzavaros a hölgy...). A másik irányítható karakter Gus MacPherson, a fekete hajú FBI-os bébi nagybácsija, nevük hasonlósága pedig a Post Mortemet anno végigjátszott játékosok számára homlokracsapós-székberogyós állapotot eredményez. Nem lövök le sokat a sztoriból, ha elárulom: a XIX. század eleji Prágában a párizsi események (Post Mortem) után Gus beleszeretett abba a nőbe, akinek hasában már ott dudorodik lassacskán egy gyermek, aki egyenes ágon kapcsolódik a jelenkori főhősnőhöz. Más kérdés, hogy ez a hölgy, azaz Ida pénzét relaxációs terapeutaként keresi, azaz szorgos jobb kezével és más testrészeivel az ellentétes nem bizonyos igényeit próbálja kielégíteni... A szerelem az szerelem kérem szépen, és átível holmi ősi mesterségek felett! Gus egyik legérdekesebb tulajdonsága amellett, hogy majdnem pont úgy néz ki, mint Guy Pearce, csak sötét hajjal, az, hogy rendelkezik hatodik érzékkel, amelynek segítségével képes megérezni adott szituációban, hogy mik történtek a múltban a helyszínen. Ezek a flashback-szerű jelenetek nagyon hangulatosak, mindig váratlanul érkeznek (sajnos csak néhány ilyen eset van), úgyhogy az ágaskodó szőrszálak garantáltak megfelelő átszellemülés esetén.

Gus egy sorozatgyilkos után nyomozott, naplóbejegyzéseiből pedig a jelenkorban Victoria könnyen átlátja, miféle események is övezték a gyilkosságokat, majd azonnal párhuzamot von az éppen aktuális ügyében látottakkal. Hogy lehetséges az, kérdezné a mezei olvasó, aki már legalább óvodai érettségivel rendelkezik, hogy ugyanaz a gyilkos fojtogassa és belezze ki a nőket mindkét időben? Nyilvánvaló, hogy vagy természetfeletti erők támogatják a dolgot, vagy va-



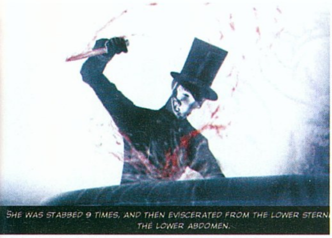


Óh, a jó öreg logikai feladványok, Myst után szabadon...

laki utánozni kívánja valamilyen elfojtott gyermekkori álom miatt a rég elhunyt gyilkost (a kettes tipp a jó). A játék vége sajnos nem tartogat különösebb csavart, sem meglepetést, sőt, választ sem ad szinte semmire, ami számomra leginkább azt sugallja, hogy szeretnének folytatást a fejlesztők. Minden megvan hozzá, fél éven belül el is készülhet, ha a Microids (illetve a Ubisoft) anyagi helyzete is úgy akarja.

Hopp, ott az előző oldal feladványának megoldása a falon!

A játék hét fejezete alatt, mely megközelítőleg kilenc óra játékidőt tartogat (attól függően, hogy mennyire fognak ki a játékoson a néhol megjelenő logikai feladványok, melyek elengedhetetlen részei egy kalandjátéknak), de másodszori nekifutásra már négy óra körüli szintidőt is el lehet érni, főleg a párbeszédek átugrásával (space). Ha már említettem a logikai részeket, el kell mondanom, hogy ismét sikerült az átlagosan jó színvonalat hoznia a fejlesztőknek – bár a ládatologatós talányokat jobb lenne, ha minden kalandjáték-designer elfelejtené végre mondjuk 6-8 év erejéig… Aki nagyon elakad esetleg valahol, nyugodtan írjon e-mailt, segítünk.



Munkában a bespeedezett arisztokrata hasfelmetsző

Az irányítással szerintem senkinek sem lesz gondja, egyértelmű, hogy mikor, és hol vált hotspotra a kurzor és ott éppen mit lehet ügyködni. A beszélgetéseknél hál'istennek mellőzték a Post Mortem megközelítését, amely a kérdések és válaszok adott elágazásain át működött – itt egyszerűen két választás elé állítják az embert, vagy balkattal (ez milyen szó már…) kérdez, amely a történet alakulásával kapcsolatban kommunikál, vagy jobbklikkel, ami nem közvetlenül a sztorihoz, inkább a teljes megértéséhez kapcsolódóan informálódik.

A tárgylista jobb gombra jön elő, inkább csak a játék első epizódjában (ahol Helyszínelőket nem megszégyenítő módon kell bizonyítékok után kutatni és fújni a már jól ismert luminol sprayt mindenre, ami véres lehetett... Úgy néz ki ez visszatérő dolog az életemben, akármit tesztelek, lesz benne luminol. Oké, a Guy Game-ben nem volt...), később pedig Victoria irodájában az ujjlenyomat-leolvasóval és számítógépével ügyeskedve jelenik meg. Nem jellemző a játékra, hogy elhalmozná kombinálható tárgyak tömkelegével a tárgylistát, sőt, többnyire fel sem vehetők azok az objektumok, amik adott szituációban nem használhatók. Később természetesen feloldódik ez a megkötés, ha épp az a tárgy szükséges a továbbhaladáshoz. Ez a műfaj végletekig egyszerűsítése, bár Xboxon is megjelent a játék, így picit érthetőbbé válik, miért nincsenek pixelvadász helyszínek és számtalan kombinációs lehetőség. (Rosszmájúságról ennyit, én is szeretem a konzolokat, bár kalandjátékot biztos nem játszanék rajtuk...)

„ Ha megvan a kellő angoltudás, a Still Life remek szórakozást jelenthet bárkinek. Még hogy halottak a kalandjátékok...! "

Fröccsenések, gyomortartalom-zörejek

A grafika jó, azaz a Still Life koszos, mint Nórika egy esős nap után a homokozóban. Koszos, mivel minden helyszínt autentikus mocsok ölel körül, ami, be kell vallanom, legalább 10%-ot ad a hangulathoz. A karaktermodellek ugyan gyengébbek az átlagnál, de kalandjáték-terén még ezek is bőven emészthetőek, hiszen a futás mozgásfázison kívül úgyis nagyon ritkán lát mást az egyszeri játékos. Ajakszinkron még mindig nincs, mozgó kamera sem, de ez logikus is, egészen addig a napig, míg a Microids a Virtools engine-jét használja és nem ír sajátot. Bár annyi remek 2D engine van a piacon, hogy teljesen felesleges lenne belevágniuk házon belüli fejlesztésbe… A hátterek nagyon kidolgozottak, bár a kézzel rajzoltak kora lejárt, itt-ott érezni, hogy a modellezésen kívül bele-belepiszkáltak kézzel is a művészek. A játék két CD-jéből az egyiket teljesen az animációk veszik el, melyek meglehetősen impozánsra sikeredtek, mindig pont akkor érkezik egy mozibetét, amikor kezdene picit lankadni a játékos lelkesedése a sok bájcsevely miatt.

Zene nagyon kevés van, ami viszont szerepet kapott, az abszolúte illik az adott helyszínhez vagy jelenethez. A hanghatások páratlanul jók, bár talán kicsit kevesebb van, mint kéne. Külön hasracsók jár azért, hogy végre kezdik kihasználni a 4-5 éve elérhető hangtechnikai megoldásokat a hangulat fokozása érdekében… Az átvezetőkben is félprofi videokompozit megoldásokat láthatunk, többször sóhajtottam fel egy-egy kameramegoldás során örömömben, hogy végre ez a műfaj is elérte ezt a szintet. Nyilvánvalóan van hova fejlődni még, de a Still Life egyértelműen nem a Myst 4 babérjaira tör, az árából következően sem.

A dialógusok jók; nem csak a szereplők hangjai megfelelőek, de a forgatókönyv szövegezése is. Ahol kell, súrolja a profanitás határait, máshol pedig már-már humoros. Gus hangja nem változott a Post Mortem óta, Victoria pedig jelesre vizsgázott nálam, bár ismét lehet, hogy csak nekem sikerült túl könnyen azonosulnom a bőrkabátos-csizmás (időnként nyuszis papucsban szaladgáló!) főhősnővel.

Végítélet

Hazudnék, ha nem lennék elfogult minden, bizonyos szintet megmászó kalandjátékkal kapcsolatban. Sajnos a tesztpéldány annyira az utolsó pillanatban futott be, hogy alig egy napom volt a végigjátszásra, de a rohamtempó ellenére is képes volt megragadni a világ és beszippantani a cselekmény. Éjjel kezdtem (szokás szerint), és ezt javaslom mindenkinek, aki maradéktalan kikapcsolódásra vágyik. Fel a fülest, le a villanyt, majd nyomulás, míg reggel fel nem ébredtek az Enter gombbal a jobb szemetekben. Tényleg jobb a játék, mint a Microids eddigi termékei, és amint érkezik magyarítás, még többen fogjátok élvezni – ugyanis a legalább középfokú angol tudás elengedhetetlen az élvezethez. A dialógusok Ogg Vorbis formátumban lettek rögzítve, így vállalkozó kedvű szinkroncsapatok akár le is fordíthatják otthon, de ezt csak halkan jegyzem meg persze.

Still Life

grafika	21/25
zene	13/15
játékélmény	32/40
kategórián belül	13/15

83%

PC GURU index 4/5

\+ Magába szippantó környezet
\+ Jó párbeszédek

– Unalomig ismert logikai feladványok

Minimum gépigény: P3 750 MHz, 128 MB RAM, 32 MB VRAM, 1 GB HDD

Syberia	91%
Syberia 2	87%
Post Mortem	81%

[GONDOLATÉBRESZTŐ]

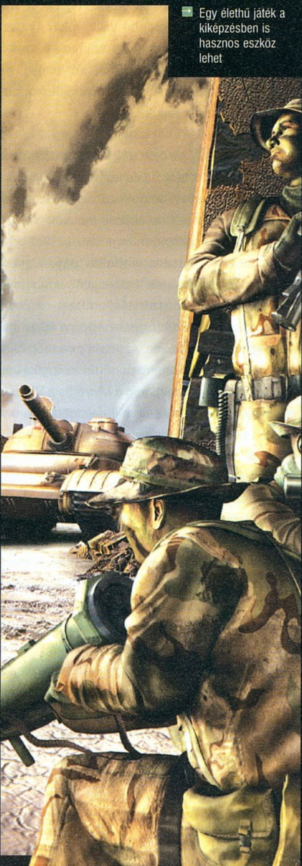
bár a játékpiac már jó néhány éve többmilliárdos vállalkozássá nőtte ki magát, az emberek többsége még mindig szelíd lenézéssel tekint rá, mint egy gyermekek, fiatalok szórakozását kiszolgáló iparra. Azonban aki kicsit megkapargatja a felszínt, több gyakorlati felhasználást célzó játékkal is találkozhat. Az első, úttörő próbálkozás 1980-ban történt, amikor az Atari leszállította a játéktermekbe a Battlezone (nem összekeverendő az újkori RTS-szimulátor hibriddel) gépet, mely először alkalmazott primitív háromdimenziós grafikát. Kevéssé ismert, de ennek a masinának módosított változatát később rendszeresítette az amerikai hadsereg, mint kiképzőeszközt! Azóta pedig úgy tűnik, a világ hadseregei több játékot, vagy játékból lett szimulátort használnak, mint töltényt...

Persze szó sincs arról, hogy a katonák Counter-Strike-kal, vagy Rainbow Six-szel treníroznák magukat – habár nyilván nem lenne ellenükre hasonló elfoglaltság. Azonban néhány hosszabb távra tervező, katonai célú szoftvereket készítő cég és különböző kormányzati szervezetek már jó ideje felfedezték maguknak a játékokat. No de miért is kéne egy játék egy hadseregnek – egyáltalán, minek kellenek szimulátorok?! Erre többféle válasz létezik... A szimulátorok segítségével kiképzett katonák előnye (még ha szükséges is valamilyen szintű gyakorlati tapasztalat) vitathatatlan. Nincsenek balesetek, kevesebb pénzbe kerül a kiképzés – azonban a tréning eme módja még meglehetősen gyerekcipőben jár, és nem is leghatékonyabb megoldás. Ha valaki a katonái kiképzésének egy részét ki akarja váltani egy új módszerrel, a szinte 100%-os hatásfok alapkövetelmény, elvégre a csatamezőn nincs kecmec, életre-halálra megy a „játék". A digitális technika egyelőre vajmi kevéssé alkalmas ilyen feladatra, több okból is.

Először is a technológia ilyetén alkalmazása még kísérleti fázisban jár, habár a tapogatózások már a '80-as évek elején megindultak. Bár nem ismerjük pontosan az emberi agy működését, digitális háttérből fontos képességeket (pl. navigáció adott környezetben) megtanulni meglehetősen döcögősen sikerül a kísérleti alanyoknak, és csak körülbelül minden negyedik produkál jobb eredményeket, mintha valódi környezetben képeznék ki őket.

Ezenkívül a digitális környezetben az emberek hajlamosak eltévedni, vagy teljességgel elveszteni tájékozódási képességeiket (szakbarbár nyelven ezt a jelenséget „total disorientation-nek" nevezzük). Elég csak próbaképpen apucit vagy anyucit leültetni egy jófajta, pörgős, igazi arcade repülőgépes akciójáték elé, szerencsétlenek egy-két perc múlva egy dimenzióban sem tudnának navigálni, nemhogy mind a háromban... Ugyan a jelenség okát még nem ismerjük pontosan, ez a probléma minden valószínűség szerint „magától" meg fog oldódni, ahogy a fiatalabb, számítógépes és videojátékokon edződött generáció felnő.

Természetesen megvan a digitális környezet előnye is. A játékok mutatták meg többek között, hogy milyen hatásfokkal lehet reprodukálni bizonyos szituációkat, illetve helyszíneket. Ezért van az, hogy napjainkban a játékokban főként a technológiát (grafikai motor, hálózati kódot stb.)


Egy élethű játék a kiképzésben is hasznos eszköz lehet

tekintik befektetésre érdemesnek a katonai beszállító cégek. Minden további, komolyabb alkalmazás pillanatnyilag kísérleti fázisban van: a legnagyobb számban licencelt szimulátor, az Operation Flashpointra épülő Virtual Battlefield Systems is „csak" a katonai akadémiákon, illetve a titkosszolgálatok kutatási-fejlesztési részlegein használatos.

No de tekintsünk a nem is olyan távoli jövőbe: nézzük meg, mit is tartogat a játékok számára a katonai piac! Amíg nem oldódik meg a digitális környezetben tapasztalható észlelési anomáliák problémája, addig valószínűleg nem túl sok babér terem a Battlefieldhez és társaihoz hasonló programok számára katonai téren. Amennyiben viszont ez az utolsó akadály is elhárul, az megnyitja a teret a kombinált virtuális kiképzések előtt, illetve a navigációs alkalmazások terén. Jobb (bizonyítottan hatékonyabb megoldás) híján navigációs kiképzésre még mindig térképeket, illetve kép és filmfelvételeket használnak a különleges erőknél – holott sokkal kézenfekvőbb megoldás lenne a számítógépes grafika és a játékokon alapuló kiképző szimulátor.

A repülőgép-szimulátorok terén különösebb változás nem várható: jó ideje sikeresen hódít ez a műfaj mind a katonai, mind a polgári kiképzés terén, ugyanúgy, mint a számítógépes játékoknál. Elég csak olyan neveket említeni, mint a Su-27 Flanker, mely az orosz katonaság hivatalos szimulátorán alapult (esetleg a média által alaposan felfújt sztorit a magukat a Microsoft Flight Simulatorával edző öngyilkos Al-kaida gépeltérítő-terroristákról).

Meglehetősen ígéretes piacnak tűnik az amerikai hadsereg által évekkel ezelőtt beindított Digitális Csatamező program, ahol műholdas felderítés segítségével a parancsnoki állásokban reprodukálják az éppen a harctéren történő eseményeket. Ennek segítségével könnyedén lehet rekonstruálni az aktuális szituációt, illetve a különböző egységek és alakulatok együttműködésének harmonizálása is pontosabbá válik. Sajnála-

A világ sok hadserege épít kiképző szimulátorokat játékokra - kíváncsiak lennék, a magyar mikor áll be a sorba...

tos módon ez a fejlesztés eléggé döcögősen halad (pénzhiány miatt), pedig a valósidejű stratégiai játékokban jelentős potenciál rejlik ezen a téren.

Akiknek már sikerült...

Hogy a gyakorlati példákról is szó essék, összeállítottunk egy csokrot az elmúlt időszak legígéretesebb, katonai vonatkozású játékairól. Ugyan a kezdeményezések még meglehetősen gyerekcipőben járnak, többek között a Virtual Battlefield Systems sikere is bebizonyította az ágazatban rejlő lehetőségeket. Az amerikai hadsereg olyannyira komolyan veszi a kiképzés ilyen formáját, hogy külön alapítványon (STRICOM) keresztül pénzeli a potenciális katonai jelentőségű játékokat!

Bohemia Interactive – Operation Flashpoint

Az Operation Flashpoint egyike a közép-kelet-európai térség legsikeresebb játékainak, az alapjáték különböző változataiból összesen több mint 1,2 millió példány fogyott el napjainkig. A cseh fejlesztők olyan komolynak találták a hadiipari cégek (és hadseregek) élénk érdeklődését a játék iránt, hogy külön fejlesztőstúdiót is alapítottak a hadiipar kiszolgálására Ausztráliában (csak hogy jó közel legyen...). A leányvállalat feladata, hogy a játékokat (és az azokat hajtó engine-t) alkalmassá tegyék katonai-biztonsági célú felhasználásra. A Coalescent Technologies nevű céggel karöltve létrehozott VBS1 (Virtual Battlefield Systems One – Első Virtuális Harctéri Rendszer) szimulátor már tíz helyen rendszeresítve van kiképzőszoftverként, és még több ország katonai szervezetei érdeklődnek iránta. Az eddigi vásárlók között olyan cégek találhatóak, mint az amerikai West Point katonai akadémia, vagy az Egyesült Államok titkosszolgálata. A VBS1 alapváltozatának darabja 150 dollárba kerül, a különböző modulok 50-100 dollárért licencelhetők. További info: www.virtualbattlefieldsystems.com

Digital Illusions – Battlefield 2

Nem hinném, hogy a PC Guru olvasói közül bárkinek be kellene mutatnom a Battlefield sorozatot (akinek mégis, lapozzon extra sebességgel a 48. oldalra!)... Az első rész és kiegészítői a Battlefield Vietnammal együtt hatalmas sikert arattak, és megközelítőleg 4.6 millió példányban találtak gazdára. A fejlesztő DICE-tól bő fél éve vette meg a svéd AerotechTelub cég a Battlefield 2 játék technológiáját. A megállapodás szerint a katonai vállalat a svéd hadseregnek fejleszt a játék alapjaira építkezve szimulátort kiképzési, illetve szemléltetési célokra. Az ügyletért cserébe megközelítőleg 4 millió svéd koronát (kb. 100 millió forint) kapott a játékfejlesztő csapat.

Pandemic Studios – Full Spectrum Warrior

A Full Spectrum Warriornál éppen fordított volt a helyzet, mint a Flashpoint vagy a Battlefield esetében láttuk – ugyanis itt a játék alapjául az amerikai hadseregnek készített taktikai szimulátor szolgált. A fő cél egy modern taktikai szimuláció volt, ami képes reprodukálni a városi hadviselést a sereg könnyűgyalogos alakulatai számára. A játékosok már egy jócskán könnyített változatot kaptak kézhez a szakaszalapú taktikai szimulátorból...

America's Army

Az America's Army nem is kifejezetten szimuláció, sokkal inkább propaganda-játék, ami a hadsereg megrendelésére készült. Az átmenetileg összeverbuvált fejlesztők feladata olyan, Unreal grafikus motorra épülő játék készítése volt, mely megfelelően reklámozza és hazafiasnak állítja be az amerikai sereget és annak feladatait. A játék bárki számára ingyenesen hozzáférhető, azaz szabadon letölthető az internetről. Mellesleg egyes pletykák szerint a fejlesztés kész kínszenvedés volt a készítők számára, ugyanis a hadsereg „felügyelői" vajmi kevéssé értettek a játékokhoz, és irreális követeléseik mellett többször is 180 fokos fordulatot vett a játék fejlesztése a katonaság direkt utasítására...

Dr. Brain Drain

(a szerző katonai célú szoftverek fejlesztésével foglalkozik)

JÁTÉK mentőöv

írta · Tika

Mivel örvendetes módon egyre több kérdés érkezik hozzánk, úgy gondoltuk, néhány szabályt lefektetünk a Mentőövvel kapcsolatban, hogy kezelhető maradjon a levélözön. A problémával foglalkozó leveleket a mentoov pcguru.hu címre küldhetitek. A levélben mindenképpen legyen benne, hogy melyik játékról van szó (ha tudnátok, hány levél érkezik eme, nem elhanyagolható adat nélkül...), és lehetőség szerint a probléma minél pontosabb leírása (a „negyedik pályán nem tudok átmenni" típusú panaszokkal nem sokat tudunk kezdeni). Warez játékok telepítése, serial numberek, crackek ügyében ne is próbálkozzatok – ilyesmivel kapcsolatban nem tudunk segíteni. Ha egy kérdésre e-mailben nem érkezik válasz, nem szükséges egymás után ötször, egyre jobban felháborodva elküldeni a kérdéseket – az újságban lesz benne a megoldás.

Rome: Total War

Csákány!
Amióta játszom a ROME-mal, egy dolog jár az eszemben... Hogy a halálba lehet megcsinálni, hogy ne mínuszba adózzanak a városok?
Ennyi voltam:
levente2

Minél nagyobb a lakosság, annál valószínűbb, hogy átbillen a mérleg, és veszteséges lesz a városod. Ez a kor, illetve a játék túlhangsúlyozott sajátossága, mármint hogy a felgyülemlett plebs jólétét csak a folyamatos hódítások garantálhatják. A kereskedelem mindenesetre nagy bevételekhez juttathat; értelemszerűen az adott városba becsatlakozó szárazföldi és tengeri útvonalakat tartsd tisztán. A csodák elfoglalása bonuszokat ad, használd ki. A bányákat, kikötőket mindig a legelső körben építsd fel. A kormányzót mindig alaposan ellenőrizd, iszákos, költekező bürokrata ne garázdálkodjon. Ne építs ki mindenhol kiképzőhelyeket, ugyanakkor a kiképzett egységek fenntartási költségei a kiképzőhely vállát nyomják – tehát ne egy helyen toborozz. Ha nagyon mínuszban vagy, hagyd fellázadni a várost, foglald vissza, majd feszítsd keresztre a lakókat!

Silent Hill 4

Hali!
Segítségeteket kérném a Silent Hill 4-hez. Nem elakadtam, csak az egyik netes oldalon azt olvastam, hogy idézem: „Ha a játékot végigvitted mind a 4 befejezéssel, és megvan Eileen különleges ápolónős ruhája, akkor miután betöltöd a mentésedet »New Fear« módban, és hogyha kiválasztod Eileen különleges ruháját..." Csak az a probléma, hogy nem tudom, hol van az az ápolónős ruha.
A választ előre is köszönöm!
Egy kedves olvasótok Henry Townshend

Ha minden igaz, a The Apartmans Revisit pályán Eileen szobájában (a 303-as) találod.

Mindenféle

Tisztelt PC Guru Team!
Majdnem az összes játékomban (ami tetszik) elakadtam, és szeretném a segítségeteket kérni.
1. Weird War: A múltkor Mr. Tika azt írta, hogy vinni kell egy gyöngysort Fatimának, de nem mondta meg, hogy hol a csaj. Hasszán hol jelölte meg a kripta helyét a térképen? Lehet, csak vak vagyok...
2. PoP: Warrior Within: Clockworks and gears – Mechanical Tower: Itt átugrálok a fel-le ugráló oszlopokon, majd egy forgatható BAR-hoz érek, amiről át kellene ugrani a fel-le mozgó BAR-ra. Ezt nem tudom megoldani.
3. Far Cryban a Boat nevű pályán vagyok, de a végén jön egy helikopter, és lekaszál. Próbálom lőni az utast, de mindig én húzom a rövidebbet. Nincs rá egy egyszerű mód, hogy kilőjem?
4. Spellforce: A négy idő töredékét keresem, ebből három már megvan, de a Nyári Szellő töredéke hiányzik. Azt írja, hogy most Fyrmirnél, a sárkánynál van, de őt nem találom, pedig Farlorns Hope-ban a teljes északi kolóniát kinyuvasztottam.
Segítségeteket előre is köszönöm:
Sokkérdés

1. A kripta északkeleti irányban van, a térképnél válts át globális nézetre, hogy lásd is. Fatima az U-boottól nem messze álldogál a ház előtt. Egy lefátyolozott nőt keress...
2. Bevallom, nem tudom pontosan beazonosítani, hol jársz, viszont szolgálhatok egy magyar nyelvű végigjátszással: http://www.zanzarah.hu/popww
3. A hajó hídjáról, abból a fülkeféléből ki-kiugrálva, rakétákkal le lehet szedni. Elég sokszor bele kell durrantani, kitartás.
4. Pedig a sárkány azon a pályán van, az északi csücsök keleti részén. Egy sziklán ül, körülötte láva.

Hello GURU TEAM!!!
Lenne egy problémám: az a problémó, hogy azon a pályán, amikor fenn vagyok a hajón, amire gumicsónakokkal menekültünk egy szigetről, és jön egy csomó Zero. És nekem el kell intézni őket egy szál géppuskával... Csak annyian jönnek, hogy képtelen vagyok... Minden gépet le kell lőni? Vagy csak elég azokat, amelyek a torpedókat dobják a vízbe?? Légyszi segítsetek, mert nagyon idegesít, hogy nem tudok ott továbbmenni. Cheatelni meg nem akarom, mert úgy nem az igazi!
Válaszotokat előre is kösszentyű!!

Csak a torpedóvetőket kell lelőni, viszont figyelj oda a már ledobott torpedókra, mert azokat is szét lehet lőni géppuskával!

LEGO Star Wars, Pirates of the Caribbean

Hali!
Két dologban kérném a segítségedet:
1. A LEGO Star Warsban ugye van négy ajtó (episode 1, episode 2, episode 3 és egy negyedik, ami nemtom, hogy mi). Arra lennék kíváncsi, hogy az az ajtó mi, és mikor kapom meg (mert már végigvittem a játékot).

2. Másik: Pirates of the Caribbeanal kapcsolatban: kell benne cheatelni? Légyszi írd meg nekem!
köci ismét
Predy

1. A negyedik ajtó, azaz az Episode 4 csak akkor nyílik ki, ha 100%-os végigjátszást produkálsz előtte – összeszedsz minden minikitet stb.

2. Először másolj át két fájlt a ../Program könyvtárból a játék megfelelő könyvtáraiba (../Program/seadogs.c fájlt a ../Gamedir/Program könyvtárba, a ../Program/Controls/init_pc.c fájlt pedig a ../Gamedir/Program/Controls könyvtárba).
Utána használhatod a következő billentyűket:
Y - sérthetetlenség be/ki
U - first person mód (belső nézet) be/ki
I - 100000 aranyat kapsz
O - 50 skill pontot kapsz
P - az összes nemzetnél semleges lesz a híreved

Driv3r

Hi!

Azt szeretném kérdezni, hogy a DRIV3R nem szaggat a gépemen, ha a hang ki van kapcsolva a játékban. Miért van ez?

A Fable The Lost Chapternek mekkora lesz a gépigénye, ahhoz hogy jól fusson a játék? A GTA San Andreasnak nagy lesz a gépigénye, vagy kb. akkora, mint az elődöknek?(GTA 3, Vice City)

Előre is köszönöm a választ. Róbert

Fel kell telepíteni a legújabb javítást, az orvosolja a hangproblémákat. http://www.uk.atari.com//?pg=game_detail&productID=174 – de fenn volt valamelyik gurus DVD-n is mostanában.

A Fable gépigényéről bevallom fogalmam nincs, de a fejlesztőknek se nagyon – amikor Stöki a múlt hónapban náluk járt, csak vakargatták a fejüket, és az optimalizálás szükségességéről magyaráztak... A San Andreas hivatalos minimum gépigénye 1GHz-es P3, 256 MB RAM és 64 megás videokártya – namost ezen a Windows is alig-alig megy, szóval inkább a Rockstar által ajánlott optimális géppel kéne összevetni a sajátodat; ez pedig P4-es, 512 MB RAM és 128 megás VGA. Ja és persze DVD-ROM, mivel a játék csak DVD-s kiszerelésben jelenik meg.

Hitman 2

Hello Guru!

Elakadtam a Hitman 2-ben a 2. pályán. Egy téren vagyok, ahol Diana mondja, hogy öt percem van, de amikor bemegyek a házba, és megölöm az őröket, akkor kiírja, hogy „mission failed". Mit kell csinálni?

Előre is köszönöm.

Tomi

A harmadik emeleti ablakból a szemközti épület ablakában látható palik közül azt kell leszedni, akit Diana megjelöl – emlékeim szerint, azt a tábornokot, aki piál, és nem dohányzik. Mást tilos megölni a találkozón!

Half-Life 2

Helló!

Légyszi tegyetek be az újságba! De legalább írjatok vissza! Szóval elakadtam a Half-Life 2-ben! Azt írja ki, hogy A. I. disabled, vagy valami ilyesmi! Az ellenfelek e következtében nem mozognak! Ha tudtok vmi kódot, vagy valami mást a probléma megoldására akkor feltétlenül válaszoljatok! Előre is kösz! Egy hűséges olvasótok: Andris

Hm, bár ez a tünet a kalózverzió egyik jellegzetes hibája, bár állítólag a gyáriban is elő-előfordul a dolog. Mi mindenesetre most feltételezzük az utóbbi esetet, a megoldás: Nyisd meg a konzolt, és írd be, hogy "ai_disable 0".

Phantom Menace

Sziasztok!

Elakadtam a Phantom Menace-ben a 6. pályán! Megöltem a szörnyet, megkaptam a távcsövet, Wattoo odaadta a T-14-es hyper generatort, és Anakint is megtaláltam! Mit kell csinálni? Van végigjátszás hozzá? Ha van, küldjétek már el! És van hozzá olyan kód, amivel végig lehet vinni a pályákat?

Markóth Imre

A Birka!

UI: A pálya név szerint Mos Espa!

Írjatok mi hamarabb, légyszi!

Mivel végigjátszást is kértél, nem részletezem az adott pálya történéseit, íme egy szép kövér link – http://loogoos.hu/leirasok/phantommenace.html –, ahol minden szükséges kelléket megtalálsz.

Sirius 3 (felső-közép játék /AMD) **135.960** 169.950
(NF3 lap, Athlon64/S939 3000+, 1GB/400 DDR, 160 GB, Combo, GeF 6600GT, 7.1 hang, Logitech Cordless Optical)
Alpha C (felső-közép játék /Intel) **136.960** 171.200
(ld. Sirius 3, de Gigabyte 8IP775G, P4 3.0GHz LGA)
Sirius 3 Max (felső kat.játék AMD) **194.560** 243.200
(Gigabyte K8NF9 NForce4, Athlon64/939 3200+, 1 G RAM 200 GB HDD, 16x DVD±RW 2 layer, HIS **X800 XL** PCIe, 7.1 audio, Chieftec midi 360W, Logitech Cordless Optical)
Alpha C Max (felső kat. játék Intel) **197.960** 247.450
(ld.Sirius 3 Max-nál, de Gigabyte 8I915P, P4 3.2GHz LGA)
Sirius 3 Ultra (csúcs játékgép AMD) **427.160** 533.950
(Gigabyte K8N-UltraSLI,AMD Atlon 64 3800+,2 GB RAM, 36GB WD Raptor 10k rpm + 300GB SATA2, Pioneer 109D, **2x GeForce 6800GT**,Chieftec ház 460W, Logitech MX1000)
Alpha C Ultra (csúcs játékgép Intel) **412.480** 516.600
(ABIT AA8XE P4 3.6GHz/2MB 64bit, 2 GB DDR2/533, Sapphire X850XT PE, 36GB WD Raptor 10k rpm + 300GB Pioneer 109D,Chieftec ház 460W, Logitech MX1000)
Ezek csak ötletek, bármilyen konfigurációt megépítünk !
Új szolgáltatásunk konfigurációknál +3% : másnapi garancia
A feltüntetett árak: fekete szám: nettó, piros szám:bruttó
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk, de nem élünk vissza vele :)

GIGABYTE TECHNOLOGY
NForce4-**SLI 31.360** 39.200 ,
NForce4Ultra **24.960** 33.500
8I915P duo **17.880** 22.350
Csúcsminőség, 3 év garancia !!!
Üzletünk kiemelt márkabolt, a legjobb árakkal, választékkal (hálózati eszközök is !), **akciókkal**

ALIEN computers
1077 Bp., Király u. 69.
Tel: 413-0450
H-P: 10-19, Szo: 10-14
www.aliencomputers.hu

Sulinet expressz
a 'régi' SULINET június 30-ig
Tetszőleges konfigurációk sulinetes alkatrészekkel.
Segítünk a legjobb megoldás kiválasztásában

TFT-akciók (3 év garancia!)
19" Samsung 8 ms ! 75.960 94.950
19" Fujitsu 8 ms ! 64.960 81.200
Hyundai 17" 8ms DVI 55.960 69.950
és még jópár akciós modell

ATI X850XTPE **98.960** 123.700 X800XL **60.960** 76.200
AGP X800XLvivo **70.960** 88.700 9550XT **16.560** 20.700
Gigabyte ATI X800 128M PCIeX 3 év gar. **38.960** 48.700
PCIe GeF 6800 GT **76.400** 95.500 6600 GT **32.960** 41.200
Asus lap: K8N 12.960 16.200 **A8N-SLI 26.200** 32.750
16x DVD-írók: LG 4163 és NEC 3520 **9.320** 11.650
Logitech MX1000 **13.560** 16.950 MX518 **9.800** 12.250
cordless: EX100 **7.120** 8.900 LX700 **17.600** 22.000
3év garanciás HD-k Samsung 80G 8M **10.800** 13.500
200G SATA2 **20.960** 26.200 160G 8MB **15.800** 19.750
Maxtor SATA2 300G **35.960** 44.950 250G **28.600** 35.750
WD Raptor 36 GB **21.760** 27.200 73 GB **35.280** 44.100
AMD Athlon 64 S 939 OEM 3000+ **25.520** 31.900
A-Data 512/566 23.960 29.950 **512/600 25.960** 32.450
Kingmax 433 (3év) **512M 8.960** 11.200 **256M 4.560** 5.700
DDR2 533 (3év) **512M 11.760** 14.700 **1G 22.800** 28.500
Samsung lézeres multifunkciós készülékek :
SCX-4100 **58.600** 73.250 SCX-4216Fax **82.600** 103.250
Chieftec akció pl. Dragon ház (360W) **17.600** 22.000
tápok: 410W **9.560** 11.950 450W silent **12.960** 16.200
Nem találta az árlistán? Kérjen ajánlatot !

Júniusban Canon akció !!!
DIGITÁLIS ÉS ANALÓG FÉNYKÉPEZŐGÉPEK
DV-KAMERÁK (új, garanciális darabok !)
10-60% KEDVEZMÉNY AMÍG A KÉSZLET TART

www.pcguru.hu

NYÁRI ÁRESŐ!
15" monitor áráért! 17" diverse monitor Akciós ár! Bruttó: **7.900,-**
21" SONY CPD-G500
Flat Trinitron, 0,24, 2048x1536, 75Hz monitor Bruttó: **34.900,-**
IBM Netfinity 5500
szerver PIII 500 Xeon, 512 MB, 3x9 GB Bruttó **93.750,-**
Áraink az áfát tartalmazzák. Használt termékeinkre **1 év kellékszavatosságot** adunk. Akciónk a készlet erejéig, de legkésőbb **május 31-ig** érvényes. Üzletünk **bankkártya** elfogadó hely!
VISA Electron, Maestro, MasterCard, Electronic, VISA
Áruvásárlási hitellehetőség!
farbax
Irodatechnikai Márkabolt
Budapest, II. ker. Lövőház u. 33.
Tel: 1/212-4432, Fax: 1/212-5278
Mobil: 20/449 65 15
www.farbax.hu

Készítsen DVD-t percek alatt!
www.canopus.hu

HardWare SoftWare HardWare SoftWare
levion@levion.hu www.levion.hu
LEVION
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET
Új és használt
számítógépek, alkatrészek eladása, vétele, beszámítása, javítása.
XIV. ker. Erzsébet királyné útja 49.
Tel.: 252-17-64 Tel/Fax: 422-02-57
Nyitvatartás: H-P: 10-19, Szo: 10-14

PROTECTION CENTER420
Szünetmentes áramforrás és villámvédelem otthonra!
Manapság egyre drágább és érzékenyebb elektronikai berendezéseink (számítógép, HIFI berendezés, házi mozi, plazmatelevízió stb.) könnyen az elektromosság áldozatává válhatnak. Elég csak egy áramkimaradás, egy villámcsapás okozta túlfeszültség a berendezésen, és a probléma ott terem.

Ön már védettnek érzi berendezéseit?
MGE UPS SYSTEMS
www.mgeups.com • www.mgeups.hu

AQUA computer
www.aqua.hu
Belváros
Tel: (1) 322-46-58
Asia Center
Tel: (1) 688-90-24
Buda
Tel: (1) 279-11-86

Gembird 5.1 Fejhallgató
vezeték nélkül

7.900 Ft

Linksys WRT54G
broadband router

19.250 Ft

A4Tech NB30
Vezeték és elem nélküli egér

4.499 Ft

Asus Vento
számítógép ház

56.900 Ft

LÁTTAD MÁR?

**Keresd az újságosoknál,
vagy a jobb tékákban, mozikban!**

HARDVER mentőöv

írta · Crag

Gáz van a hardvereddel? Megoldjuk!

USB 2.0

Üdv PC GURU Team!
Frissen telepítettem a rendszerem. XP Prof SP2, 5.14-es Catalyst, DX 9.0c, és a többi fontos driver fenn van. Az USB 2.0 viszont nem üzemel. Az alaplap drivereinek felrakásával kezdtem, köztük az USB driverével. Abit BD7 II alaplapom van. Bármit dugok bele, nem érzékeli. Ezután újra felraktam az USB 2.0 driverét, akkor se volt jó. Se a nyomtatót, se a Saitek gamepadet nem tudom felrakni, mert telepítésnél kéri, hogy dugjam be, de nem érzékeli. A Saitek gamepad, ha áramot kap, kéken világít a Saitek felirat, de nekem nem világít, szóval még csak áramot se kap.
Kérlek, segítsetek!
Tanai Máté

Kedves Máté!
Jó eséllyel egyszerűen meghalt az USB vezérlő az alaplapon, sajnos ezt előfordul. Ha nem akarsz másik lapot, PCI-os USB kártya a megoldás.

Szellemjárás

Sziasztok!
Van egy érdekes szellemhiba a gépemben, és nem tudom, mi okozhatja a problémát! Kérlek, javasoljatok valamit! A hiba lényege az, hogy a gép nagyon gyakran belassul! Olykor 20Mb/s-os másolás közben lebukik 1Mb/s-re is! Ráadásul a gép eszi a winchestereket! (Már a harmadikat) az első tök kaputt lett, már a BIOS sem ismerte fel a szervizben. A mostani kettő még műxik, de igen kemény karchangja van mind a kettőnek működés közben! Bootolásnál még kegyetlenül ketyereg is! Eddig azt hittem, a régi (MSI 845 Ultra-C—Intel 845 chipsettel) alaplapom volt a gond okozója, de csere után (Shuttle AV49PN—Via PT800-as chipset) ugyanez a helyzet. Sőt most már véletlenszerűen újraindul! Plusz a modemem (PCI-os) a gép kikapcsolása után elkezd magas hangon halkan sípolni! Okozva nekem „jó nagy bosszankodást" hogy szépen mondjam! Aztán ott van, amikor a LED azt mutatja, hogy tölt a gép és közben nincs semmi se! Feladatkezelőt elindítom, és megáll a jelenség! Tuti nem vírusos a gép! Már 3 vírusirtót (Panda, AVG, Norton) használok a biztonság kedvéért... Ráadásul rendeltem egy Shappire Radeon 9600XT Fireblade Editiont, amit nem hiszem, hogy berakok addig, amíg ilyen hülyeségeket csinál a gép! A konfigom: Intel Pentium 4A, 1800Mhz proci, 256MB 2100-es Samsung memória. Shuttle AV49PN alaplap, ASUS V7100 Pro 32MB, SB Live! 5.1-es hangkártya, Edimax 10/100 Mbit/s-es kártya, Genius modem 56K-s, Samsung 80GB, Samsung 40GB, Samsung TS-H552B DVD író, LG 52x,24x,52x CD író + DVD combo. A tápegység pedig egy 300W-os meg nem mondom, milyen márka! Na hol a *-ban van itt a hiba?
Balu

Kedves Balu!
Akik olvasták a korábbi mentőöveket, kapásból kiszúrják hol a gond: „a táp pedig egy 300W-os meg nem mondom, milyen márka..." Cserélj tápot, de gyorsan! Ha fejlesztgetni akarsz, legalább 400W-os MÁRKÁS darabot válassz, a korábbi számokban sokszor leírtam már, mely gyártmányokat érdemes előnyben részesíteni.

Videokártya 60-ért

Hi Guru!
Az volna az én problémám, hogy milyen videocardot érdemes most venni úgy, hogy az még jól, akadás nélkül futtassa a játékokat, mondjuk egy egy-két, de az se baj, ha három évig. Keret 60 rongy, de kicsit több is lehet. Hálás köszi! Ja igen, és lehetőleg az árát is írjátok meg. Rendszeres olvasótok:
Radyr91

Kedves Radyr91!
Bruttó hatvanegynéhány ezresből mai ajánlatunk egy nVidia 6800 chipes kártya, valamely jó nevű gyártótól: pl. az Inno3D, az ASUS, esetleg a Club3D sima 6800-asai 128 mega tárral, AGP csatolófelülettel (65 ezer környékén már hozzáférhetők). Ha PCI-Express-es VGA-ra vágysz, az elfogadható teljesítményért kicsit mélyebbre érdemes nyúlni a bukszába, és a bruttó 75-80 ezer HUF körül kapható kártyák közül válogatni. Jó választás lehet pl. egy X800Pro vagy egy X800 XL chippel szerelt kártya a GeCube vagy a Sapphire tálalásában, 256 MB RAM-mal. Ezek a kártyák egy-két évig még bizonyosan elég kakaót adnak a játékok alá.

Gépfejlesztés

Üdv!
Szeretném bővíteni a gépemet, de segítenetek kellene. A gépem: Intel Pentium III, 733 MHz (asszem), 128 MB RAM, nVidia Geforce 2, Az alaplapot nemtom! 30-40 ezer Ft-t szánok rá. Szeretnék inteles maradni, de tanácstalan vagyok... Azt ne írjátok, hogy spóroljak még hozzá és vegyek ezt meg azt... Mert ez nem lehetséges. Procit és memóriát kéne vennem, mert annak híján vagyok! Kérlek, tegyetek be az újságba, mert a netelérésem elég ritka dolog mostanában. Előre is kösz: Predator 47

Kedves Predator47!
Szerintem ennyi pénzből a legjobban egy ASUS P4S800-as deszkával jársz, hozzávaló 2,4-es northwoodos Intel Celeron procival, és 512 MB DDR400-as Kingmax memóriával. Ha belefér, egy 300 W-os Chieftec táp csak javít a gép stabilitásán, ugyanis erős a gyanúm, hogy a mostani tápod egy 250, ne adj' isten 235W-os borzasztóság, ami P4-hez már karcsú lehet.

Új gép vásárlás

Hello PC GURU!
Na szóval én tervezem egy új gép vételét, ezért szeretnék kérdezni két dolgot. Az egyik: nem tudok választani két alaplap között. Az egyik az Abit Fatal1ty AN8, a másik pedig az ASUS A8N-SLI Delux. Én inkább az utóbbira szavazok. A másik dolog: ha megveszem az ASUS A8N-SLI Delux alaplapot, abba tudok-e ATI videokártyát rakni? Vagy csak nVidiát lehet? Szerintetek megéri két Geforce 6800GT-t belerakni, vagy inkább várjam meg a következő generációt? Ennyi lett volna, remélem válaszoltok. george.exe

ÁLTALÁNOS tudnivalók

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

Kedves george.exe!
Szubjektív véleményem szerint az ASUS jobb választás, ha igazán hardcore játékos vagy, méghozzá az SLI miatt. Ez egyben válasz a második kérdésre is. Egyértelműen jobb választás SLI-s lapba az nVidia kártya, mert így adott a lehetőség egy másik, ugyanolyan kártya megvétele esetén az SLI adta előnyök kihasználására. Ezt most érdemes eldönteni, mert ha nem akarsz SLI-zni, az Abit is kiváló választás.

Ismét gépfejlesztés

Hali!
Miután a Lego Star Wars nem indult el a gépemen (hehe) (Ajjaj...– Cray), úgy gondoltam, belevágok a fejlesztésbe. A következő konfigot néztem magamnak: alaplap: S939 Amd A64 nF4 MSI K8N Neo4, –F proci: S939 AMD Athlon64 3000+, dobozos, videokari: HIS Excalibur ATI Radeon X800 XL 256MB GDDR3 TV-Out + DVI PCI-Express (IceQ II hűtőrendszer). Táp: Chieftec 420W ATX (Aktív PFC). Ez összesen 155 000 Ft, szerintetek ez jó lesz? Ja és egy láma kérdés: ezeket ha beszerelem a gépbe, egyből oké minden, vagy ennél azért bonyolultabb? bekem
ui: RAM-ot is tervezek, úgy 2 hónap múlva, addig remélem elég lesz a 256MB.
ui2: FifaHungary.com a király!

Kedves bekem!
Alaplapcsere esetén minden esetben érdemes újratelepíteni a Windowst, mert bár elég kultúráltan ismeri fel a chipsetekbe integrált vezérlőket és egyebeket, azért jobb az eleve az új lapkakészletre települt rendszert használni, a stabilitási és kompatibilitási problémák elkerülése végett (azta, micsoda körmondat!). (Én már jártam úgy, hogy alaplapcsere után csúnyán összehalta magát a Windows, úgyhogy jobb erre felkészülni... – Joc) Ettől eltekintve elvileg működnie kell. Ha már 64-bites cuccod van, esetleg kipróbálhatod a Windows XP 64 bites változatát is. Sok értelme nincs még, de lehet vele vakítani a haverok előtt... Viszont a 256 MB memória NAGYON visszafog egy ilyen gépet! Katartikus teljesítménynövekedést csak a plusz megák beszerzése után szabad várni.

Egér beszerzés

Szia!
Láttam az újságban a Logitech MX518-as cikket. Kedvet kaptam új egér vásárlására, és mivel most egy szettem van egérrel és billentyűzettel (ami rádiós), úgy gondoltam, veszek mellé egy billentyűzetet is. Na szóval a lényeg, hogy a segítségedet szeretném kérni abban, hogy milyen egeret vegyek. Számít a minőség, ha lehet Logitech legyen, de rád bízom, remélem értesz hozzá. A minőségen kívül az is számít, hogy ne lógjon róla le a kezem. Az lenne a legjobb, ha rádiós lenne, az se baj, ha vezetékes, de mindenféleképpen legyen optikai. Billentyűzetet olyasmi színűt gondoltam, mint amilyen az egér vagy legalábbis jó összhatást mutasson. Itt is számít a minőség! A legjobb itt is az lenne, ha rádiós lenne, de nem baj, ha vezetékes. Ja és az egérhez szeretnék egy szép, egyszínű – ha van ilyen –, jó minőségű egérpadot. Ha lehet egy nagyot meg egy kicsit is. Örökké hálás lennék, ha megnéznéd nekem ezeket és leírnád, hogy melyik mennyibe kerül, és hogy mi hogy éri meg.
UI. Az egeret játékra szeretném elsősorban

ÁLTALÁNOS tudnivalók

A hardver mentőövnek küldött olvasói leveleket szerkesztett és szükség szerint érthetőbb formára átfogalmazott alakban közöljük, de maximálisan törekszünk az eredeti tartalom minél pontosabb visszaadására. Mindamellett kérünk benneteket arra, hogy ne rugaszkodjatok el a magyar helyesírás alapvető szabályaitól, mert így kisebb eséllyel kaptok választ.

Töltsd le telefonodra a legjobb PC Guru borítókat háttérképnek!

Háttérképek
Küldd el a megfelelő kódot SMS*-ben a 90-624-426-os számra. Pl.: PCH4820
Ne felejtsd el ellenőrizni, hogy aktív-e a WAP szolgáltatásod!

Játék dallamok, polifonikus csengőhangként!
Polifonikus csengőhang
Küldd a megfelelő kódot SMS*-ben a 90-624-426-os számra. Pl.: PCP1818
Ne felejtsd el ellenőrizni, hogy aktív-e a WAP szolgáltatásod!

A-Team	PCP1358	Jóbarátok	PCP1362
Back to the Future	PCP1859	Looney Tunes	PCP1468
Benny Hill	PCP1860	Lord of the Rings	PCP1491
Das Boot	PCP1675	Shrek2	PCP1906
És megint dühbe jövünk	PCP1877	Star Wars	PCP1018
Gladiátor	PCP1878	Star Wars Imperial	PCP1907
Indiana Jones	PCP1883	TJ Hooker	PCP1685

* A háttérkép és a csengőhang rendelés SMS díja 240 Ft+ ÁFA. A regisztráló hozzájárul ahhoz, hogy a későbbiekben SMS, MMS értesítéseket kapjon az adott témához fűződő szolgáltatások kapcsán. Ha nem kívánsz ilyen értesítéseket kapni, kérjük jelezd ezen igényed az ügyfélszolgálatunkon. Ügyfélszolgálat: (06 1) 413-0856; ugyfelszolgalat@mfactory.hu

használni. A mostani egerem kicsit egyenetlenül mozog, vagyis akadozik. Előre is kösz:
Vecsey Balázs

Kedves Balázs!
Konkrét ajánlatot azért nem szeretnék adni, mert az egér és a billentyűzet borzasztóan szubjektív dolog: ami bejön nekem (kicsi kezem van, normál ujjakkal), az nem biztos, hogy bejönne pl. a legendásan lapátkezű Jocnak. (Vicces fiú... - Joc) Viszont ha játszani veszed a cuccot, szerintem mindenképpen a vezetékes egeret-billentyűzetet részesítsd előnyben, ugyanis a wireless darabok minden esetben lassabb reakcióidővel bírnak, mint drótos társaik. A mai csúcs gamer-egerek esetében külön gondot fordítanak arra, hogy a vezeték könnyű, szinte észrevehetetlen legyen a játék hevében, és semmiképpen ne akadályozza a rágcsálót a gyors mozgásban. Az ajánlott márkák közé tartozik a Razer, a Logitech és szerintem a Microsoft is. Ezen belül viszont érdemes a boltban kipróbálgatni, amit csak lehet, és ezután dönteni. Játszós billentyűzet esetén valakinek az olcsóság a fő szempont (gyakori dühkitörések miatt...), de van, aki a külsőre ad többet (pl. Te). Én 1500 Ft-os „eldobható" klaviatúrát használok, masszív íróasztallal, Neked viszont lehet, hogy egy Logitech Media Keyboard jobban megfelelne.

Izzadó VGA

Sziasztok!
Van egy kisebbfajta problémám. A videokártyám típusa: MSI 6800NX 128 TD, és van vele egy apró furcsaság. 2D-s dolgok rajzolásakor nincs semmi gond vele, amikor azonban 3D-be kerül a dolog, előjönnek a bajok. Amikor elindítok egy játékot, kb. 2-100 perc között általában elszáll kékhalállal a gép (hiba: KERNEL INPAGE ERROR, KERNEL STACK PAGE ERROR, ritkábban PAGE FAULT AT NONPAGED AREA). Amire magamtól is rájöttem: kb. 96%, hogy túlmelegedés miatt van a dolog, mégpedig a kártya memóriái melegednek túl. Ez felettébb furcsa, ugyanis az egész kártyát egyik oldalról beborítja a jó nehéz vörösréz hűtés (ami köztudottan jobb hűtést biztosít, mint az alumínium), ráadásul ez a vastag borda szépen befedi a memóriákat is. Amit el tudtam eddig érni, hogy egy külső 2900 RPM-es ventivel fújatom a memória felett lévő réz bordákat, bár ez is felemás sikerrel kecsegtet, van, hogy 2 órát is megy, van hogy 10 percet. Amit tudok, az a GPU hőmérséklete, ez 3dMARK 2005 alatt 60 fok volt, ami asszem normális. Ha jól tudom, a memóriák ennél jóval melegebbek (tekintve a magasabb órajelet és a passzív hűtést), kb. 90-100 fokra gondolok. Most jön a tulajdonképpeni kérdésem (kérdéseim): normális az, hogy egy MSI rézhűtésés kártya túlmelegszik? (nincs húzva - GPU@325 MHz, mem@700MHz). Mit lehet ellene tenni (amellett, hogy nyitva a ház, fújatok rá a külső ventivel, a saját szabályozójával maxon pörgettetem a saját ventijét)? Nem hiszem el, hogy egy 80 ezer forintos kártya tervezésekor nem vesznek figyelembe ilyen dolgokat! Mi lenne, ha kicsit túlhúznám (az MSI hivatalos DOT-Dinamyc Overclocking Technologyt használva)? Kigyulladna? Szerintetek érdemes írnom az MSI product supportjának, hogy mérnök szemmel mit javasolnak? Sajnos kipróbálni másik kártyával a gépem nem igazán tudom (a legtöbb havernak sajnos nincs a polcán 2-3 fölös videókari :)), de bízom benne, hogy valahogy meg lehet oldani ezt a túlmelegedés dolgot. Válaszotokat előre is köszi:
András P.S. Bocsi a hosszú levélért.

Kedves András!
Először is biztosan tudni kellene, hogy valóban a túlmelegedés okozza-e a gondokat. Azért mondom, mert pl. a referencia X800XT hűtésen sem nagyon hűti semmi a RAM-okat, és biza égetnek is „minta zállat", de ettől nem fagy a kártya, pedig azok a memóriák is durva órajelekkel dolgoznak. Szerintem első körben vidd vissza a garanciát lobogtatva oda, ahol vetted. Túlmelegedés esetén általában fagy a kártya, mielőtt szétégne. Ha azt mondják, hogy a kártya jó, nincs mese, szerezni kell egy NAGYON brutális VGA-hűtő szerkót, olyat, ami a RAM-okat is hidegre teszi. Ebben szerintem mindenképp élenjár a Zalman által gyártott ZM80D-HP típusú VGA-coolere, megfejelve egy Zalman ZM-OP1 ventivel, maximális fordulaton. Az ára sem vészes, ventivel együtt (külön kell sajnos megvenni!) kb. 8000 forint. A kártyára felszerkeszteni igazi móka, szánj rá pár nyugodt órát...

VGA - Proci párosítás

Kedves Guru!
Tudom, hogy a könyökötökön jönnek ki az ilyen kérdések, mint amilyet most én írok, de mégis kérem: válaszoljatok! Van egy AMD 3200+-os procim, socket 754 alapú, 1024MB RAM-om, és egy Asus K8V SE Deluxe alaplapom (AGP-s). Melyik az a videokártya, amelyet kihajt még ez a konfig? Milyen tápot javasoltok ehhez, ha van még egy olvasóm, egy íróm és két merevlemezem? Előre is köszönöm válaszotokat! Ádám
Ui. Forever PC GURU!!!
Ui. 2. És még utána is!

Kedves Ádám!
Ez a konfig szerintem akár egy jófélе ATI X800XT-t, vagy nVidia 6800 Ultrát is képes megfelelően kiszolgálni. Mindkettő kapható AGP-s kiszerelésben. A 6800-as többet fogyaszt (100-110W körül), így ahhoz leginkább 450 W körüli minőségi tápegység dukál, míg ugyanez a konfig X800XT-s kártyával (ez kb. 75-80W-ot kajál) megelégszik 400-410 W-os táppal is.

Némi formabontás a végére...

Kedves Guru!
Noteszgépet szeretnék vásárolni, már kinéztem magamnak egy COMPAQ Presario-t: 2519EU DP879 Pentium 4 FSB 533, 2660MHz, Ali chipkészlet, 256MB DDR 266, 40giga vinyó, DVD író, ATI Radeon IGP 8/64M videokártya. A kérdésem az lenne, hogy ez a gép mennyire alkalmas játékra, illetve mit tudtok az Ali chipkészletről, mert én nem sokat (az is elég felemás)? Az ATI Radeon IGP 8/64M kártya kb. milyen GeForce-nak felel meg, mennyire jó vagy rossz? Esetleg tudtok valami jó, játékra is alkalmas laptopot 200 000 Ft körül?? Egyébként én most érettségizem (ez az érettségi egy vicc!), aztán Szegedre (is) jelentkeztem műszaki informatikai ill. programtervező matematikus szakra. Szerintetek melyik a jobb? Légyszi mielőbb válaszoljatok.
Előre is kösz: Ákos
Ui. Ja és még valami, milyen gépet vennétek, ha pénz nem számítana (monitorral, mindennel együtt)?
Ui. A Guru nagyon király!!! (Csakhogy gyorsabban válaszoljatok...)
Ui. Na jó: az újság tényleg nagyon király! A Levrovot meg a Hardver mentőövet lehetne folytatni a DVD-n.

Kedves Ákos!
A notebookok világában nem vagyok annyira otthon, de ha neked lennék, én 200 ezresből egy Dell Ispiront vennék. Ez abszolút szubjektív vélemény, de a Dellben még soha nem csalódtam a desktop világban sem. (Az általad említett ATI IGP finoman szólva korlátozottan alkalmas játékra - vagyis leginkább semennyire - Joc)
Az érettségi körüli hercehurca tényleg lesújtó... Bezzeg az én időmben...! Én személy szerint a műszaki informatikára jelentkeznék, de hát én már csak ilyen mániákus őrült vagyok...
Ha a pénz nem számítana, felmennék a www.alienware.com-ra , és összedobnám a legdrágább gépet, ami ott létezik... Megrendelném, és állati elégedett lennék magammal.

(A Mentőöv és a Levrov DVD-n történő folytatását kizárólag Zakra való tekintettel szavaztam le, jelesül azért mert ő lusta. Mi a hardver rovatnál nagyon szorgalmasak vagyunk, meg minden - ennek markáns megnyilvánulásaként lett immár két és fél oldal a hardver-mentőöv... - Joc)

Kattanj rá...
... a PC GURU megújult
virtuális főhadiszállására,
ahol minden eddiginél bővebb tartalmat találsz!
PC GURU
ONLINE
- naponta frissülő hírek
- játéktesztek
- végigjátszások
- portrék a nagyokkal
- hírarchívum
- infók az aktuális lapszámról
- fórum
www.pcguru.hu

írta • Tárnok Zoltán, Joc

APPLE iWoodKiosk

Az Apple gépeinél mindig is rendkívül fontos szempont volt a megjelenés; a cég már-már kínosan ügyel arra, hogy termékei külsejükkel is megragadják a leendő vásárlók figyelmét. Az Apple Mac G5 vonalait követő, hársfából készülő speciális iWoodKiosk számítógép-állvány azonban nem az Apple, hanem egy magyar tervező, Üveges Péter munkája. A kioszk elsősorban szállodák, közintézmények, múzeumok, bankok, iskolák számára lehet ideális, hiszen információs pultként és internet-hozzáférési pontként is szolgálhat.

A kioszk 16:10-es képarányú, 17-inches LCD képernyőt tartalmaz, vezeték nélküli hálózattal is készülhet, teljes méretű billentyűzettel van ellátva, ami külön is megvásárolható.

Természetbarát"számítógépház" a Machez

iPOD&MB

iPod a Mercedes B osztályban

Az Apple sikerterméke a Mercedes marketingvezéreinek is megmozgatta a fantáziáját, ugyanis kifejlesztettek egy iPod Interface Kit névre keresztelt megoldást. Ez lehetővé teszi, hogy (az autógyárak közül elsőként) tökéletesen integrálják autókba az Apple iPod egyes verzióit. A Mercedes-Benz Accessories GmbH által fejlesztett rendszer 2005 májusában az új B-osztályban ünnepelte európai premierjét. (Később a gyár egyéb modelljeiben is elérhető lesz ez az opcionális megoldás.)

A iPodot a kesztyűtartóban elhelyezett interfészhez kell csatlakoztatni, és ezután tökéletesen beépül a jármű elektronikai rendszerébe. A vezető a multifunkciós kormány gombjaival választhatja ki az iPod megfelelő menüpontját, pl. a lejátszási sorrendet az előadót vagy az albumot, és ugyanilyen egyszerűen szabályozhatja a hangerőt is. A műszerfal központi kijelzőjén látható a mindenkori zeneszám címe, és itt jelennek meg az MP3-lejátszó által tárolt adatok is. A kényelem mellett ez a megoldás nagyobb biztonságot is eredményez, mivel kevesebb figyelmet igényel a vezetőtől.

A Mercedes-Benz új rendszere a harmadik generációs iPodoktól felfelé, azaz az iPod minivel, az iPod photóval és az iPod U2-val kompatibilis.

Több mint egyszerű mp3-lejátszó

iPod nélkül egy lépést se

EDGE Tech DISK GO

Legtöbbek számára még belső merevlemezként is csak álom a 400 GB-os kapacitás – ennek ellenére már hónunk alatt is biztonságosan elvihetünk ekkora adatmennyiséget. Az EDGE Tech 400 GB-os DiskGo!-jában egy hagyományos asztali merevlemez lakozik, de az eszköz a csatlakozási lehetőségek mellett természetesen védelmet is biztosít értékes adataink számára. Az alumínium burkolaton USB 2.0, FireWire és tápcsatlakozót találunk, valamint visszajelzéshez egy LED-et. Aki soknak érzi a 400 dolláros ajánlott végfelhasználói árat, 80, 120, 160 és 250 GB-os modelleket is találhat a gyártó kínálatában. Mivel egy hagyományos 400 GB-os merevlemez nálunk így is közel 85 ezer forintba kerül, a 400 dollár igazán kedvező lenne, ha Magyarországon is megkaphatnánk ennyiért – ebben azonban valószínűleg hiába bízunk...

Creative X-Fi

Az utóbbi évek az alaplapi hangkeltők előretörését hozta. Az izmosodó processzorok mellett manapság elegendő egy codec-lapka is, amely szoftveresen képes a különböző, sokszor az első vonalbeli hangkártyákat is megszégyenítő szolgáltatások működtetésére. A Creative Technology hangvezérlőkkel foglalkozó részlege is meglehetősen nehéz helyzetbe került az egyre jobb minőségű alaplapi hangkeltők miatt. Úgy tűnik, ezt ők is kezdik tudomásul venni, így végre teljesen új család bevezetéséről számolhatunk be.

A társaság az elmúlt hét évben a Live!-val bevezetett EMU10K-sorozatú lapkáját csiszolgatta, aminél – bár mindig éppen elégnek bizonyult – manapság több kell ahhoz, hogy valakit külön hangkártya vásárlására bírjanak. A cég állítása szerint az új X-Fi, azaz Xtreme Fidelity hangfeldolgozó egység 24-szer gyorsabb lesz elődjénél, így minden eddiginél jobb minőséget nyújthat zenehallgatáshoz, játékokhoz és filmekhez egyaránt.

A több mint 51 millió tranzisztorból felépülő egység másodpercenként több mint 10 milliárd művelet végrehajtására képes. Összehasonlításképpen nem árt tudni, hogy az Audigy EMU10K 2.5-öse 4,6 millió tranziszorból áll, és 0,18 mikronon készül. Az X-Fi a gyártástechnológia terén is előrébb jár: 130 nanométeres csíkszélességgel készül. Órajele 400 MHz – az Audigy ennek pont felén üzemelt. A több önálló részből felépülő megoldás 24 bites, legalább 110 dB-es jel-zaj arányú hangkeltőt rejt, és támogatja a Creative Multi Speaker Surround 3D-s fejhallgatókat és sokcsatornás hangszórókat.

A rendkívül pontos technológiának köszönhetően a cég állítása szerint bármilyen felbontású hangot képes 136 dB-es THD+N formátumba konvertálni, míg az eleve digitális felvételeket 44,1 kHz-ről gond nélkül 96 kHz-essé alakítja. Sokak számára fontos lehet, hogy minden számítási műveletet magára vállal, azaz körülbelül 0 százalékos processzorterhelést okoz.

Már most is hírlik, hogy a méltán híres EAX is újabb lépcsőhöz érkezett: az EAX 5.0 minden eddiginél valósághűbb hatásokat ígér a legújabb játékokban. A hangvezérlőt valószínűleg a Creative nemcsak asztali, hanem professzionális megoldásokon is használni fogja, ez már önmagában is utal a kiváló minőségre.

Intel E-Shell

Vissza a jövőbe

Biztos, hogy ez egy PC?

Az Intel bemutatta az új generációs otthoni PC prototípusát, a Home Entertainment Shell névre keresztelt „szórakoztató központot". Az E-Shell kagylója egyesíti a mai szórakoztatóelektronikai PC-k képességeit a '60-as évek jellemző dizájnjával. A formatervezőt, Ryan McElhinneyt Eero Aarnio 1960-as években készített ikonikus, buborék és gömb alakú székei inspirálták az E-Shell megálmodásakor.

Az Intel E-Shell magában foglal egy Hi-Grade DMS II 3400 szórakoztató PC-t, amely 3,4 GHz-es Intel Pentium 4 550, Hyper-Threading technológiát támogató processzorra épül, valamint 512 Mbyte RAM-mal és 250 GB-os merevlemezzel rendelkezik. A gép segítségével lehet TV-t nézni, rádiót hallgatni, DVD-t írni és olvasni. A készülék BTX alaplapra épül, formatervezésnél a hűtési szempontokat is figyelembe vették, így kevesebb ventilátorra van szükség – ami csendesebb működést eredményez.

ACER Ferrari Notebook

Ha a pályán nem megy...

Az Acer egy ideje már bizonyos noteszgépével igyekszik egy speciális vásárlói réteg tagjainak szívét meghódítani. A notebook Ferrari-vörös színben pompázik, ebből már sejthető, hogy ezzel a modellel leginkább a tifosik (fanatikus Ferrari szurkolók), illetve a kellően sznob Ferrari-tulajdonosok kedvében akarnak járni. A gépen és a stílusban hozzá tökéletesen passzoló egéren díszelgő ágaskodó lovacska minden kétséget eloszlat efelől.

Úgy hírlik, a gyártó újabb modellel szándékozik bővíteni a ferraris noteszgép-vonalat. Az új gép az AMD Turion 64 processzorra épül. Alapkiépítésben 1 GB memóriával szállítják, amit szükség esetén 2 GB-ra lehet feltornászni. A gépben az ATI 200P chipkészlete dolgozik, háttértár gyanánt egy 100 gigás merevlemez szolgál, a konfigurációt pedig egy kétrétegű lemezekkel is boldoguló DVD-író teszi teljessé. A 15,4" méretű, 1680x1050 képpontos LCD-re egy ATI Mobility Radeon X700 pumpálja az adatokat. A rendszerből a fentiek mellett a Wi-Fi, a modem és a különböző formátumokat kezelő kártyaolvasó sem hiányozhat.

Egy ilyen Acer notebook igazi dísze lehet majd a hithű Ferrari szurkolók relikvia-gyűjteményének – legalább ebben örömüket lelhetik mostanában, ha már a fél mezőny agyba-főbe veri kedvenceiket az idei versenyeken...

Vigasz a Ferrari szurkolóinak

Koreai minimozi...

MPIO-One

A koreai cég termékeinek egy ideje van magyar forgalmazója is, így előfordulhat, hogy hamarosan az itthoni boltok polcain is találkozhatunk lejátszójukkal.

Az MPIO-One elnevezésű készülék mindössze 32 * 15 * 55 milliméteres, tehát nem sokkal nagyobb, mint egy gyufásdoboz. Képes MP3, WMA, és Ogg állományok lejátszására, 1,04 inches kijelzőjén pedig 96 * 64 képpontos felbontásban nézhetünk MPEG-4 kódolású filmeket. Akinek ez nem lenne elég, hallgathat FM rádióadásokat is rajta, és ezeket rögzítheti is WMA formátumban. A lejátszó cserélhető lítium elem segítségével 15 órán át képes minket zenével, és két órán keresztül filmmel szórakoztatni.

A csöppség három változatban kerül forgalomba kapacitás szempontjából. A legkisebb 256 MB, a közepes 512 MB, a legnagyobb pedig 1 GB memóriával vásárolható meg. A kapacitás mellett választhatunk színt is, hiszen hat különböző árnyalatban kapható, melyek a következő fantázia nevekre hallgatnak: fair gold, smart silver, cream zone red, mystic grey, harvard blue, és midnight black.

Windows Mobile 5.0

Bill Gates az MEDC 2005 kiállításon bemutatta a legújabb PDA-s operációs rendszert, ami a toldozgatott 2003-as változatot cseréli le. Az új rendszerben rengeteg újdonság mutatkozik be: felfrissítették a kezelőfelületet, segítik az egykezes használatot. Új push-to-talk technológiákat, és videokonferencia-hívások támogatását építették be. Segítségével használhatóvá válnak a 3G-s hálózatok, és rendelkezik beépített GPS (műholdas helymeghatározó) támogatással is.
A leghasznosabb újítás azonban még hátravan. Azoknak, akik nem ismerik a Microsoft mobil rendszerét, érdekesen fog hangzani, hogy az eddigi operációs rendszereknél, az akkumulátor teljes lemerülése adataink végét jelentette. Az új rendszer végre képes értékes adatainkat megőrizni lemerülés esetén is, így a Windows Mobile 5.0-val szállított készüléket töltés után zavartalanul használhatjuk tovább.

Az új mobil operációs rendszerrel együtt megjelent az ActiveSync új változata is. Ez a szoftver adataink szinkronizálására szolgál tenyérgépünk, és asztali gépünk Outlookja között. Az új verzió lényeges különbsége elődjéhez képest, hogy megfelelő készülék és operációsrendszer esetén, képes bluetooth kapcsolaton keresztül is szinkronizálni állományainkat, így nem szükséges a művelethez USB kábelt vagy a készülék bölcsőjét használnunk.

HD-DVD vs BLU-RAY

Ki lesz a nyerő?

Végre tárgyalóasztalhoz ültek a konkurens szabványok támogatói! A két ellenfél, a Sony és a Toshiba eddig külön-külön próbálta megkörnyékezni a hollywoodi stúdiókat, hogy az ő megoldásukat használják filmjeik kiadásánál. A számítástechnika világában már sokszor voltunk tanúi szabványok harcának, és ennek levét mindig mi, a felhasználók ittuk meg.

Korábban a Sony és a Toshiba is elzárkózott a tárgyalások elől. A Sony egyik szóvivője nemrégiben viszont tett egy nyilatkozatot, ami szerint továbbra is nyitottak a tárgyalásokra más formátumok képviselőivel. „A Toshiba egy szabványt szeretne, mivel ez a felhasználók érdeke." - jelentette ki Warren Lieberfarb, a Warner Studios egykori vezetője, aki jelenleg a Toshibánál dolgozik, hogy az általuk támogatott formátum mellé csábítsa a stúdiókat.

Sajnos a tárgyalások megkezdése semmit nem jelent, hiszen a két szabvány egyesítése lényegében elképzelhetetlen - annak ellenére, hogy mindkettő kék lézeres technológiát használ. Ennek oka, hogy a lemezen tárolt adatok fizikai elhelyezkedése gyökeresen eltér. A két formátum összeházasítása bármely oldalról nézve is több éves fejlesztést igényelne. Ez a megoldás a stúdióknak sem érdeke, mivel ők már idén szeretnék megjelentetni az első nagyfelbontású filmjeiket, mire a HD-DVD lejátszók az idei karácsonyi szezonban kaphatóak lesznek.

Mindkét szabvány hasonló szolgáltatásokat és minőséget ígér, de egyértelműen a Sony ellen szól, hogy a Blu-Ray gyártásához új gyártósorok kellenek, míg a HD-DVD-hez csak kisebb módosítások szükségesek. Így a HD-DVD gyártása már idén megkezdődik, míg a Blu-Ray lemezek legkorábban is csak 2006 elején kerülhetnek a piacra.

Lapzárta előtt érkezett a hír, hogy csöppet sem haladnak zökkenőmentesen a tárgyalások, az első összeveszés már meg is történt, reméljük, hogy előbb-utóbb azért születik valamilyen megoldás, hiszen mindenkinek ez lenne az érdeke.

Már idén a boltokba kerülhet

Késik az R520?

Egyelőre örülnet az nVidia

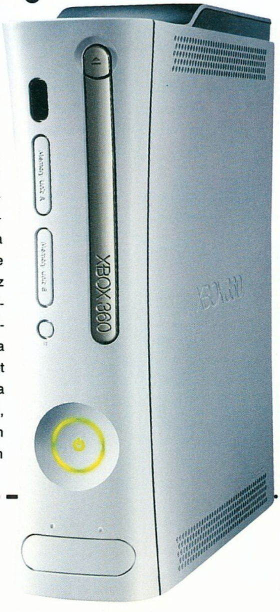
Megérkeztek az első madárkák, amelyek azt csiripelik, hogy ősz előtt hiába számítunk az ATI következő generációs grafikus vezérlőinek tömeges megjelenésére.

Az elmúlt hónapokban rengeteg eszmecsere folyt arról, hogy az nVidia vajon hogy vészeli át azt a pár hónapot, amennyivel hamarabb elkészül az ATI R520 kódnéven fejlesztett megoldása, de úgy tűnik, ezek egy csapásra értelmüket vesztették.

Állítólag a gondot elsősorban az okozza, hogy ha el is készülne időben az R520, két SLI-be kapcsolt GeForce 6800 Ultra minden bizonnyal túlteljesítené, ami nem tenne jót a cég hírnevének. Úgyhogy ha a pletykák igazak, előbb elkészül az ATI Multi-Rendering Technology, és csak utána várhatjuk a következő óriás megjelenését.

Szerencsére erre már nem kell sokat várnunk, az RD400 és RD480 lapkakészlettel szerelt alaplapok hamarosan elkészülnek; a Computexen elvileg már be is tudják mutatni őket. Így az ATI történetének minden bizonnyal legmaradandóbb alkotása, a többek közt a Radeon 9700-as család lelkét adó R300 lapka bemutatása után pontosan három évvel, júliusban vagy augusztusban számíthatunk az ugyanazon csapat által fejlesztett R520 debütálására.

Ez a pár hónapos késés viszont azért lehet nagyon kínos a gyártó számára, mert pont a versenytársaknál érezhetően korábbi piacra kerüléssel hívhatták volna fel magukra a figyelmet - így viszont valószínűleg bevárják az nVidia G70-et.



Az Xbox 360-ban már ott lapul az az ATI új csodafegyvere

LOGITECH Quick Cam Chat

A Logitech komplett megoldást kínál azoknak, akik internetes kommunikációjukat élő videóképpel és hanggal is ki akarják egészíteni. A QuickCam Chat csomagban headset és kamera is helyet kapott, így a leendő felhasználók komplett megoldáshoz juthatnak, viszonylag kedvező áron.

A webkamera 640 * 480 felbontású, szoftveresen feljavított képet szolgáltat, a tartozék headset pedig sokkal jobb hangminőséget biztosít, mintha a kamerába lenne építve a mikrofon. Az eszközök használhatók az új MSN Video Conversation alkalmazással, ami az MSN Messenger 7.0 részeként ingyen hozzáférhető.

A QuickCam Chat webkamera rugalmas monitorcsipesz segítségével egyaránt rögzíthető hagyományos monitor tetején, vagy rácsatolható az LCD monitor szélére, így bármelyik típusú megjelenítővel zökkenőmentesen használható. A Logitech QuickCam szoftverrel állíthatók be a kamera működési paraméterei, de emellett további szolgáltatásokat is nyújt (pl. állóképek, videók küldése e-mailben). A QuickCam Chat webkamera USB 1.1 és USB 2.0 porton keresztül is működőképes. A kamera – a számítógép és az internetkapcsolat teljesítményétől függően – másodpercenként akár 30 képkockányi videót is tud közvetíteni.

A QuickCam Chat júniusban lesz kapható Európában, ajánlott végfelhasználói ára 8000 Ft körül várható.

CRT-n és TFT-n is jól érzi magát

LOGITECH PlayGear

A Logitech az E3-on újabb kiegészítőket mutatott be a Sony PSP-hez: ezúttal három taggal bővült a Playgear család. A cég egy jó minőségű sztereó fejhallgatóval, egy hordtáskával és egy áttetsző képernyővédő lappal állt elő. Nagy hangsúlyt fektettek arra, hogy a kiegészítők mind design, mind a felhasznált anyagok minősége terén minél jobban illeszkedjenek a Sony hordozható konzoljához.

A Logitech PlayGear Mod fejhallgató pántja a fej mögött húzódik, ami kényelmes viseletet és modern megjelenést biztosít. A hangkeltésért 30 milliméteres neodymium-mágneses hangsugárzók felelnek. A fejhallgató 5 dekagramm súlyú, ami elősegíti kényelmes viselését. Szintén a kényelmet szolgálják az egyedi kialakítású komfortgyűrűk, amelyek puha, zselészerű anyagból készültek. A levehető gyűrűk körbeveszik a fület, így viselőjük aktív mozgása közben is a helyén tartják a fülest.

A PlayGear Street hordtáska remek lakhelyet biztosít a PSP számára. Csatos pántjával a védőtok a mellkas előtt, futártáska módjára, vagy a vállról lelógatva, kameratáska-szerűen is viselhető – a karabinerrel közvetlenül hátizsákunkra, táskánkra vagy övbújtatónkra is akaszthatjuk. Amikor tulajdonosa útközben van, a PSP védelméről a PlayGear Street hordtáska mechanikus retesze gondoskodik, ami a készülék becsukott állapotában lezár. A táskán elhelyezett zsebekben három UMD-lemezt és négy memóriakártyát cipelhetünk magunkkal. A tok hátulján lévő nyíláson át a fejhallgató-kimenet összecsukott állapotban is elérhető, ami menet közben is lehetővé teszi a zenehallgatást.

A PlayGear Visort azoknak találták ki, akik szeretnék megóvni drága pénzen beújított kedvencüket és nem akarnak karcokat, illetve remekbeszabott ujjlenyomatokat látni annak kijelzőjén. Az átlátszó polikarbonát fedőlap úgy helyezkedik el a kijelző felett, hogy közben minden játékvezérlő billentyű, rendszergomb és csatoló hozzáférhető, tehát használat közben is fent lehet a Visor.

STARWARS
Alienware módra

Rajtad áll melyik oldalra állsz

A recept egyszerű: vegyünk egy sikeres filmet, lehetőleg űrháborús-fénykardozóst! Vegyünk mellé egy mutatós házat: csicsás-szellőzőst – s már készen is van az Alienware új sikerterméke! Szerintünk...

A jedik harcának harmadik fejezete óriási üzlet, és nem csak a moziknak. Minden iparág igyekszik kihasználni a reklámértéket, amit a film és a körülötte tapasztalható felhajtás okoz. A sikeres termék receptje tehát adott, és egy ilyen egyszerű receptet kár lenne kihagyni – gondolták az Alienware marketingesei. Ennek szellemében meg is alkották új házcsaládjukat, amely a Star Wars Edition nevet kapta. Házcsaládról beszélhetünk, hiszen nem egy, hanem két házikó készült. Most mindenki kapaszkodjon meg erősen: az egyik ház a jó, a másik a sötét oldal erőit képviseli...

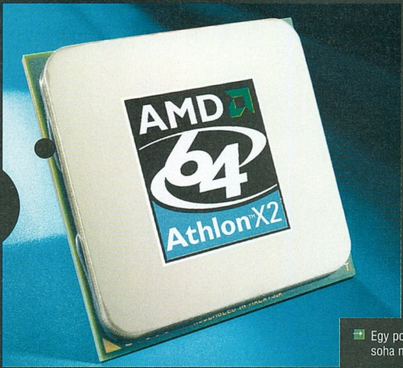
A gyártó weboldalán megjelent képeket nézegetve nem lesz panasza senkinek, ha megvásárol egy ilyen csodát, mivel a külcsín mellett a belbecsre is odafigyeltek és igencsak izmos vasat pakoltak a burkolat alá. A minőség az Alienware termékeinél már megszokott, ötös osztályzatot érdemel. A fények, a fényezés elsőrangú, így anyagilag jól eleresztett Star Wars-rajongóknak kötelező a vásárlás.

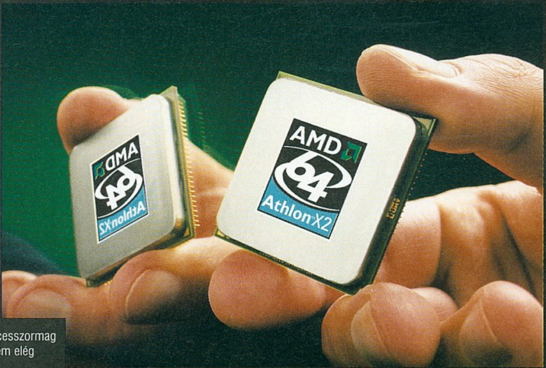
2MAGOS Invázió

Egy új szabvány, technológia bevezetése még a számítástechnika örökös rohanása mellett is mindig hosszú időt vesz igénybe. A felsőkategóriás rendszerek hamar megkapják a legújabb fejlesztéseket, de az igazi tömegterméknek szánt megoldások sokszor hosszú évekkel lemaradnak mögöttük. Úgy tűnik, a kétmagos processzoroknál ez nem így lesz!

vencia emelése egyre nehézkesebb feladat, egy mai egymagos csúcsprocesszor így is, úgy is nyújt annyit, amennyit két év múlva egy átlagos, húszezer forint körüli példány fog.
A két feldolgozó egységgel szerelt központi adatfeldolgozók egyértelmű hátránya a nagy magméret, ezzel együtt a magas előállítási költség. Így hát elsőre mindenképpen ésszerűbbnek hangzik, hogy a költséghatékony piacokon tesnek minősített, de még működőképes darabok, az egyik felüket letiltva.

Érdekes kérdés még a kétmagos processzorok kapcsán a szoftverlicenc kérdése. Szerencsére a Microsoft ez ügyben meglehetősen bőkezűnek mondható: ők egyértelműen kijelentették, hogy csak a fizikai processzorok számát nézik, tehát a kétmagos is egynek számít – ezzel





Egy pocesszormag soha nem elég

Az egyik piackutató cég elemzései szerint a kétmagos processzortechnológia két év alatt túlsúlyba kerülhet, ami elsőre igen meglepően hangozhat. Gondoljunk csak bele! Az első példányok még csak most érkeznek, se rendes szoftverháttér, se egyéb támogatás nem áll még mögöttük. A fejlesztési ütemet azért tartjuk meglepőnek, mert bár tény, hogy a működési frek-

még évekig az egymagos megoldások maradnak túlsúlyban. De azt sem szabad elfelejteni, hogy sokkal egyszerűbb, és így relatíve olcsóbb kevesebb típust gyártani, tehát összességében mindenki jobban járhat, ha a kétmagos termékeket értékesítik majd egyre alacsonyabb órajelen is. Ami a belépő szintű megoldásokat illeti, várhatóan ide kerülnek majd a gyártás során selej-

szemben például az Oracle magonként fizettet. Ebben az évben még kisebb mennyiségben találkozhatunk ezekkel az új központi egységekkel, de a nagyobb teher most amúgy is a szoftveresek vállára került, hiszen minden erejükkel azon kell dolgozniuk, hogy programjaik a párhuzamos feldolgozás előnyeit ténylegesen ki is használják.

576

2005. május 25-én megnyitottuk új boltunkat az EUROPARK-ban!

Budapest, XIX. Üllői út 201.

www.576.hu

www.576.hu

Pólus

419-4117

Mammut II

345-8076

Árkád

434-8076

Campona

424-3424

Duna Plaza

239-2858

West End

238-7576

EUROPARK

280-9585

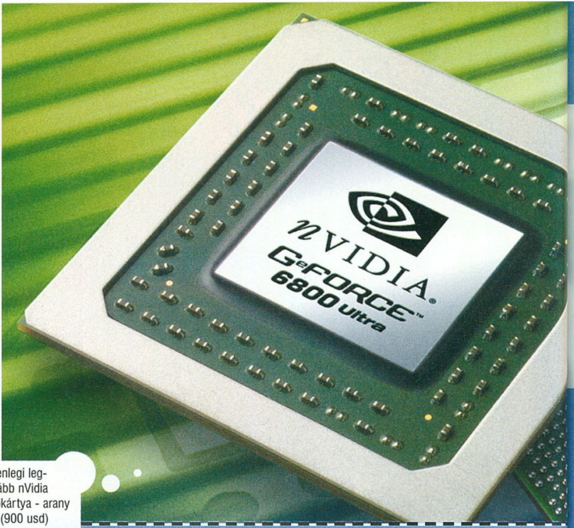
Debrecen Plaza

06-52/342-120

Kecskemét

2005. augusztus 25.

Kecskemét



A jelenlegi legdurvább nVidia videokártya - arany áron (900 usd)

512 MB

Izomagyú gfx kártyák...

írta · Gale

Szinte pontosan két évvel ezelőtt jelentette be az ATI és az nVidia az első, fogyasztói piacra szánt, 256 MB fedélzeti tárral bíró videokártyáit. 2003-ban, sőt 2004 első negyedévének végéig azonban nem akadt olyan játékprogram, amely ki is használta volna az akkor még hatalmasnak számító videomemóriát.

Most, 2005 közepe felé haladva már több játék is jó hasznát veszi a 256 mega VRAM-nak, de ez nem változtat a tényen, hogy egyelőre egyetlenegy játék sem igényel a futásához kötelező jelleggel 256 MB grafikus memóriát, mindegyik képes 128 megával (vagy még kevesebb) is dolgozni. Ebbe a környezetbe csöppentek bele a tavasz folyamán az első, 512 MB videomemóriával ellátott VGA kártyák...

A játékok és a videokártyák szoros kapcsolata

Folytatván a gondolatmenetet, a felhasználók (azaz a játékosok) gépeiben jelenleg található videokártyák memória-ellátottságából, illetve a célközönség számítógép-fejlesztési szokásaiból kell kiindulni. Miért is? Azért, mert a játékszoftver-fejlesztő cégek technológiai ciklusokban készítik a játékaikat. Ez röviden azt jelenti, hogy az adott fejlesztőstúdió úgy lövi be a készülő játéka hardverigényét, hogy az a megjelenésekor igazodjon az átlag játékos (tehát nem a fanatikus, közkeletűbb nevén „hardcore" réteg!) konfigurációjának adottságaihoz – és ebben az esetben a konfig egyik meghatározó eleme a videokártya. Egy játék eladási eredményeit nagyban (és negatív irányban) befolyásolhatja az extrém gépigény, ezt pedig sem a termék fejlesztője, sem a kiadója nem akarja.

Ez alól a trend alól még a kultuszjátékok sem kivételek; lásd például a Doom 3 minimum rendszerkövetelményét. Az iparág képviselői jól tudják, hogy képtelenség az árral – jelen esetben a felhasználók elvárásaival – szemben úszni. Ebből következik, hogy a játékok elsöprő többsége még jó ideig meg fog elégedni a 128 MB VRAM-os kártyákkal. Jelenlegi tudásunk szerint ezt a trendet csak egy 2006 első félévére várt, Unreal 3 motoros játék törheti meg. Bár akadhatnak meglepetések még az idei évre is (F.E.A.R., Elder Scrolls: Oblivion), ám ez utóbbi valószínűsége szinte egyenlő a nullával.

A manapság megjelenő játékok elsöprő többsége 64 megás VGA-t kér minimumként, és az ajánlott mennyiség a 128 MB VRAM. További adalék, hogy a játékok szempontjából szintén nagyon fontos minimum rendszermemória mennyiségének feltornászásában is óvatosak maradtak a fejlesztők. A mai átlag játék Windows XP alatt elboldogul 256 MB RAM-mal, a múlt évben az ambiciózusabb játékok már 384 megát kértek (Painkiller, Doom 3), az év végén pedig jött az Everquest II a maga minimum 512 megájával, melynek nyomdokaiban jár az idén tavasszal megjelent Brothers in Arms. Pedig a memóriaárak manapság közel ajándék-szinten mozognak...

Az átlag játékos

Ne higgyünk a mendemondáknak, hogy minden ember egyedi: ha valakiből számítógépes játékokkal foglalkozó egyed válik, azonnal besuvasztható egy jól körülírható célcsoportba... A nyomtatott és netes szaksajtó nagyrészt a spéci hardverekkel, és ezen keresztül a hardcore játékosokkal foglalkozik, ám a játékosok derékhadát azok a felhasználók alkotják, akik nem tekintik életcéljuknak, hogy napi 6-8 órát szakítsanak ki az életükből a játékok kedvéért. Szintén erre a rétegre jellemző, hogy nem 6-12 hónaponként (vagy éppen minden jobban várt játék előtt), hanem jóval ritkábban, durván 24-36 havonta fejleszti a gépét.

Az alkalmi játékosok a számbeli fölény, és az ehhez kapcsolódó vásárlóerejük kapcsán azonban passzív módon ugyan, de igen nagy hatással vannak a játékipar technológiai oldalára. Nyugodtan kijelenthető – nem csak hazai viszonylatban –, hogy jelenleg a legtöbb „hétvégi játékos" számítógépében 64 vagy 128 MB-os videokártya lapul, vegyesen a GeForce3, GeForce4 és az FX által fémjelzett érákból. A felsorolásba gyakorlatilag nem számítanak bele a rengeteg me-

„ Tévhit, hogy a fanatikus játékosoknak minden eladható ami új, és nagyobb teljesítmény elérésével kecsegtet "

512 megás X800 XL a Sapphiretól

móriával megpakolt, ám 3D-s számolási teljesítményüket illetően a „nagyon gyenge" kategóriába tartozó videokártyák, mint például a GeForce FX 5200/5600 (nem Ultra) 256 MB vagy a másik táborból vett példa: Radeon 9250 256 MB. Ezeknél a megoldásoknál, amikor sor kerülhetne az extra memória kihasználására, a kártya már rég elbukott a számítási teljesítmény elégtelensége miatt. Hosszabb távra tervezés esetén (játékok szempontjából) ide számít a GeForce 6600 (nem GT) 256 MB is.

A hardcore játékos

Tévhit, hogy a fanatikus játékosoknak minden eladható, ami új, és nagyobb teljesítmény elérésével kecsegtet. A hardcore gamer ugyanis nem csak arról ismerszik meg, hogy képes napokon keresztül, szinte alvás és táplálkozás nélkül küzdeni a kedvenc játékával, hanem arról is, hogy szélesebb körben tájékozódik a hardvervásárlás előtt, mint az átlagos felhasználó.

Kevés kivételtől eltekintve ők nem azért vesznek 256 megás, gyors és természetesen drága videokártyát, mert mekkora királyság is, ha egy ilyen van a gépben – hanem hogy kedvenc játékaikat a legkevesebb vizuális kompromisszum mellett élvezhessék. Szintén kevés kivételtől eltekintve ők azok, akik többé-kevésbé tisztában vannak a fent tárgyalt játéktechnológiai ciklusokkal – és ez az a réteg, amelyet idén tavasszal megcélzott mind az ATI, mind az nVidia a legújabb, 512 MB fedélzeti tárral ellátott videokártyáival.

512 MB mozgásban

Kezdjük ott, hogy a Valve (újszülötteknek: a hatalmas sikerű Half-Life 2 készítői) netes felmérése alapján a Steam rendszerben regisztrált játékosok nagyobb részének 512 MB, vagy annál kevesebb rendszermemória van a gépében – és itt bizony kőkemény játékosok gépeiről van szó! További tény, hogy manapság egy jó középkategóriás számítógépbe sem 1 GB, hanem még mindig csak 512 MB memóriát tesznek a cégek, a kifejezetten alacsony memóriaárak ellenére.

Ebben a környezetben jelentette be március közepén az nVidia az első, fogyasztói piacra (tehát nem CAD, modellezés stb.) szánt, 512 MB videomemóriával rendelkező videokártya-konfigurációját, a GeForce 6800 Ultra 512 MB-ot. Az ezen megoldás köré épülő kártyákat először a speciális konfigurációkra szakosodott Alienware számítógépekben lehetett elérni, ám május magasságában már elérhetők a BFG gyártotta kártyák külön is – igaz, eszement áron: 900 USA dollárért (közel 180 ezer forint). Az ár minden bizonnyal mérséklődni fog, hisz más gyártók is (pl. XFX) tervezik hasonló termék piacra dobását – de legrosszabb esetben is bekövetkezik a következő generációs GPU-val szerelt kártyák piacra kerülésekor.

Némiképp kifogta a szelet az nVidia vitorlájából az ATI, amikor még február végén Dallasban, a Texas Gaming Festival elnevezésű LAN partin

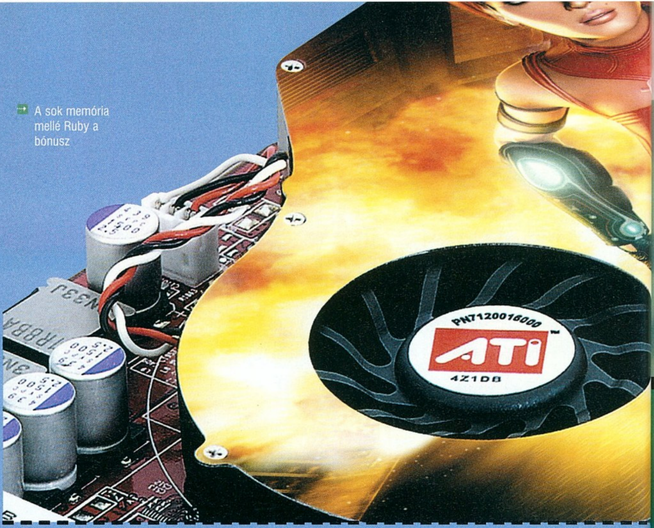
bemutatott egy 512 MB-os, Radeon X850 XT chipes videokártyát, igaz, nem hivatalos keretek között. Mindezt úgy, hogy ott a helyszínen egyből el is árulták: ez a kártya így, ebben a formában nem fog piacra kerülni. Ami azonban piacra fog kerülni, az a hivatalosan május elején bejelentett Radeon X800 XL 512 MB, amely a PCI Express-es X800 XL alapjaira épül, megegyező specifikációkkal – kivéve, hogy kétszer annyi a kártyán a video RAM mennyisége, és kapott egy plusz tápcsatlakozót. Az ár sem maradt a régi, a 256 MB-os változat ajánlott 299 dolláros ára 449-re változott az 512 megás kártya esetében, ami már közel jár a Radeon X850 XT 256 MB május elejei utcai árához (470 USD körül).

Érdekes és megkérdőjelezhető döntés az ATI részéről, hogy nem a legnagyobb számolási teljesítményű, X850 XT és XT PE megoldásokat dobta piacra 512 MB videomemóriával, hanem a költséghatékony szegmens tetején csücsülő X800 XL-nek szánta az úttörő szerepet (amely ennek folytán meg is szűnt költséghatékonynak lenni, legalábbis ami az 512 megás változatot illeti). Lehet, hogy a kanadaiak úgy gondolkodtak, a 449 USD még mindig jóval megfizethetőbb egy emberi halandó számára, mint a 900 dolcsis 6800 Ultra 512 MB... További eshetőség – és ez a valószínűbb magyarázat –, hogy a cég a feltehetően június első napjaiban (eme cikk még május elején íródott) bejelentésre kerülő, következő generációs, high-end grafikus chipjének (R520) nem akar konkurenciát állítani. Az ugyanis szinte teljességgel bizonyos, hogy mind az ATI, mind az nVidia (G70) következő generációs GPU-ja már alapból elérhető lesz 512 MB-os kártyákon is.

Az 512 MB VRAM jövője

A fenti bekezdésekből egy dolog nyilvánvaló: 2005 lesz az az év, amikor az 512 MB-os, fogyasztói szintű grafikus kártyák bekerülnek a piaci vérkeringésbe és a játékosok köztudatába. Kérdéses azonban, hogy milyen anyagi ráfordítással lehet majd beszerezni őket, illetve milyen gyorsasággal fog „lebutulni" az 512 MB a középkategóriába. Az első kérdésre meglehetősen egyszerű a válasz: sokba fognak kerülni. A második kérdés már érdekesebb. Úgy néz ki, hogy az ATI az ősz folyamán frissíti a középkategóriás GPU vonalát (RV530), és ekkor nem elképzelhetetlen egy költséghatékony 512 MB-os megoldás felbukkanása. Ne feledjük, hogy egyrészt a lassúbb memória mindig olcsóbb, másrészt a manapság elterjedt GDDR3 szabványú memóriát egyre több gyártó, egyre nagyobb mennyiségben képes termelni, ergo nagy valószínűséggel hónapról hónapra olcsóbbá válik.

Az nVidia hasonló terveiről, a G70 változatokról (de valójában magáról a G70-ről is) még kevesebbet tudunk, de nagy vonalakban ők is hasonlóképpen fognak cselekedni, mint az ATI. Sokszor szemben a piac valós igényeivel és elvárásaival, áldozva a marketing oltárán.



A sok memória mellé Ruby a bónusz

Ami azonban igazából meghatározza majd az 512 MB VRAM-os kártyák jövőjét és elterjedését, az a játékok által támasztott igény. Amikor majd az igazi vizuális pompát felvonultató játékok érezhetően jobban és szebben futnak az 512 megás, számolási teljesítményt is felmutatni képes kártyákon (már most, jó előre felejtsük el a GeForce 6200 512 MB-os „csodákat"), mint a 256 MB-os társaikon, a fanatikus játékosok menetrendszerűen elkezdik majd vásárolni ezeket. Feltehetőleg ezt követően egy éven belül elkezdődik a középkategóriás 512 megás kártyák nagyobb számban való eladása is.

Mindez mikor? Elnézve az elkövetkezendő egy évben megjelenő játékok grafikáját (a fejlesztők által kiadott videókon, képeken keresztül), illetve a fejlődés egyre gyorsuló ütemét az első T&L-képes kártya, a GeForce 256 (1999) óta, nehézzé válik a jós feladata. Egy dolog bizonyos: az eddig használt mérce nem alkalmazható, mert a PC-s játékok az eddigi játék voltukból kilépve egyre inkább hardverzabáló entitásokká válnak.

Jómagam 2006 második felére várom a teljesítményközpontú (high-end), 512 MB-os videokártyák szélesebb körű elterjedését, míg a középkategóriában (ezzel együtt az átlag játékosok gépében) 2007 első felére teszem a jelentősebb mértékű elterjedést. Függetlenül attól, hogy utóbbi szegmensben is jóval előbb megjelennek majd az első 512 MB konfigurációjú kártyák.

Mikor érdemes rámozdulni?

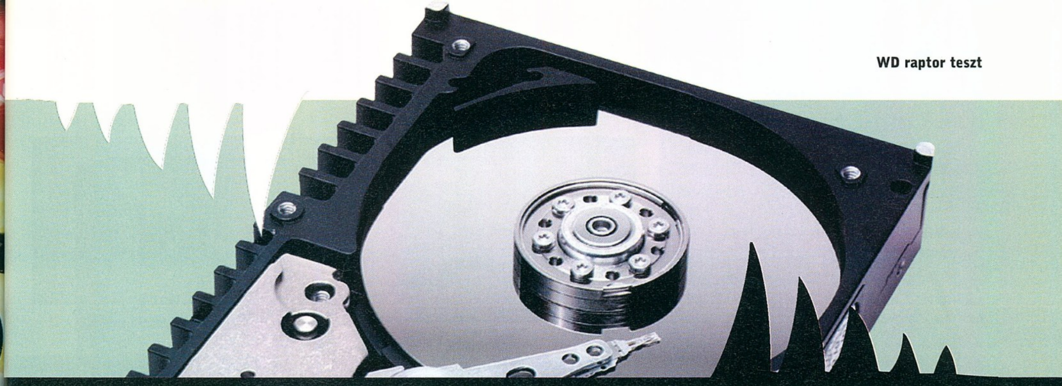
Fogós kérdés! Technológiai és piaci szempontból többé-kevésbé még kiismerhető a közeli jövő, de hogy a 2-3 év múlva megjelenő játékok milyen grafikára lesznek képesek, már nehezebb megmondani.

Véleményem szerint a vastag pénztárcájú hardcore játékosok várjanak az első Unreal 3 motoros játékok megjelenéséig (2006 első féléve), mielőtt rávetik magukat egy 512 megás high-end szörnyetegre, pláne ha már rendelkeznek jobbfajta, 256 megás kártyával (GF 6800, Radeon X800/850 szériák).

A pénzüket beosztani kénytelen hardcore-ok teljes bizonyossággal ellesznek 256 MB-os, GeForce 6800 GT szintű kártyával 2006 végéig, és elég lesz a karácsonyi játékdömping előtt fontolóra venni a vásárlást.

Az átlagos játékos jelentősebb pénzmaggal se vágjon neki az 512 MB-os útnak 2006 vége előtt – és akkor se a teljesítményorientált darabokat vegye célba. Elképzelhető ugyanis, hogy 2006-ban az új termékek piacra lépése okozta „erkölcsi avulás" miatt a már említett GeForce 6800 GT 256 MB-os kártyák ára annyira lecsökken, hogy inkább egy ilyen megvásárlása lesz az optimális megoldás. Az szinte bizonyos, hogy még több évre vagyunk attól, hogy egy játék megkövetelje az 512 MB videomemóriát.

A szűkösebb költségvetésű átlagos játékos számára a legkevésbé konkrét az ajánlásom. Én ebben a helyzetben megvárnám az első piacra kerülő, következő generációs grafikus motorral hajtott játékot (példákat lásd fentebb), és akkor alaposan körbenéznék a piacon. A lehető legjobb ár/teljesítmény arányt nyújtó, 256 MB VRAM-os kártyára csapnék le, melynek legalább 12 pixel futószalagja van. Erősen javallott azonban megvárni az ATI őszi középkategóriás frissítését – egyrészt az új termékek, másrészt azoknak a korábbi generációs darabok árára gyakorolt hatása miatt!



WD RAPTOR

irta • Flatline

Felpörgetve

Nem mondható el igazán a merevlemezek piacáról, hogy olyan forradalmi újításokkal és ötletekkel lenne tele, mint mondjuk a videokártya-piac. Tény, hogy a háttértárak felépítését és mechanikáját évről évre finomhangolják a gyártók, mégsem történnek drasztikus lépések a lemezterület növelése mellett.

A dinamikus adatelérés és sebesség növelése érdekében az egyik legjelentősebb előrelépést a 7200 fordulat per percre váltás jelentette az addig standardnak számító 5400 fordulatról. Aztán a Western Digital két évvel ezelőtt picit megkavarta a szörpöt a piacon, és egy merész húzással kihozta az akkori egyetlen 10 000 fordulatos, munkaállomásokba szánt merevlemezét, amely kemény vetélytársává vált a komolyabb 15 000 fordulatos szervervinyóknak is. Kódneve Raptor volt, 36 GB-os kiszerelésben érkezett és tarolt is, borsos ára ellenére. Tesztünk a Raptor következő generációs változatáról szól, a 74 GB-os modellről. Lássuk, miért is izzadhat az átlagos felhasználók tenyere, ha gyors háttértárról van szó!

A ragadozó

Mindenki szembesült már azzal a felettébb idegesítő jelenséggel, amikor percek óta töltődik az operációs rendszer, a vinyó reszel, alig történik valami a képernyőn, mégis hallani, ahogy szerencsétlen merevlemez lihegve próbálja kiszolgálni a folyamatosan beözönlő processhegyeket. Minél több kérelem érkezik, az egész háttértár kezelésért felelős butuska IDE kontroller annál jobban beleszottyosodik a munkába. Nagy terhelés esetén logikátlanul végzi a műveleteket, melynek eredménye a türelmetlen felhasználó és annak a gépház oldalába hatoló cipője... Erre jelenthet megoldást a Native Command Queueing (NCQ), mely arra hivatott, hogy pont úgy járjon el, mint a SCSI csatolós vinyók vezérlője, azaz a beérkező kérelmek sorrendjének variálásával jobb teljesítményt csikarjon ki a gépből. Logikus, hogy mind az alaplapi chipkészletnek (vagy SATA kártyának), mind pedig a winchesternek képesnek kell lennie az NCQ-ra, így nem csak annyiból áll a dolog, hogy berohan a felhasználó a boltba, megveszi a vinyót, hazaszalad, becuppantja a gépébe és már lobog is az adatok haja. Jelenleg elsősorban az nForce4-es chipset ajánlott hivatalosan is ismert NCQ támogatása miatt. Ha valaki igazán nagy teljesítményre vágyik, és már attól elégedett herregéssel ül a székében, ahogy hallja, hogy ezerrel áramlanak az adatok, mindenképpen az új Raptor modellt válassza.

Hogy miért? Azon túl, hogy a 10 000 fordulat önmagában 25% előnyt jelent, még nem jelezné azt, hogy megérné azt a pénzt a Raptor, amenynyiért tulajdonképpen két és fél 200 GB-os példányt lehet kapni. Szintén ellene szól, hogy „csak" 74 GB-os, tehát nem kifejezetten azok számára találták ki, akik monstre adatmennyiséget szeretnének tárolni és gyorsan elérni. Azoknak viszont, akik azonnal reagáló gépet szeretnének, és a lehető legtöbbet szeretnék kihozni a rendszerből, melegen ajánlott egy vagy több Raptor beszerzése. A 74 GB-os modell sokkal halkabb, mint elődje, és támogatja az NCQ-t SATA150 csatolón át. A sebességen is sikerült tuningolnia a gyártónak, és bátran állíthatom, hogy egy új generációs Raptor van olyan gyors, mint két kistestvére Raid 0 tömbben. Sajnos viszont két 74 GB-os modell Raid 0 tömbként messze nem gyorsul annyit, hogy érdemes legyen úgy használni őket. A Raptor család elérési ideje kifejezetten megnyerő, segítségükkel a bűvös 10 ms-os álomhatár alá kerülhet bárki, méghozzá nem is kicsivel. Míg manapság egy jobb 7200 fordulatos merevlemez átlagos elérése 12-14 ms között mozog, a Raptor 7,6 ms-es eremdényt produkál, melyből levonva 3 ms-ot (a 10 000 fordulatból származó forgási latencia), az ámulatba ejtő 4,6 ms-os pozícionálási sebességet kapjuk.

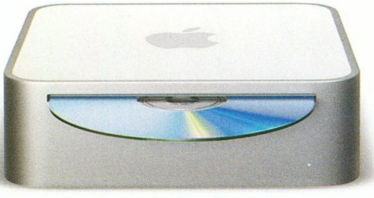
Egészen addig a pillanatig nem éreztem különösebb sebességnövekedést, míg fel nem telepítettem háromszor a tesztrendszert, ugyanolyan körülmények között. Természetesen laboratóriumi körülményekkel nem szolgálhatok, de arányaiban biztosan könnyebb képet alkotni róla, hogy miről is szól a Western Digital új Raptorja. Egy SP2-es rendszer telepítése NTFS formázott felületre egy Seagate 7200.7 160 GB (SATA-8MB Cache), Raptor 74GB (SATA-8MB cache) és Raptor 148 GB (Raid 0 SATA) között egy átlagos A64 rendszerben 1080-845-789 másodpercet vett igénybe az előbb említett sorrend szerint.

Szintetikus tesztek terén az NCQ nem jelent mindig kifejezett előnyt, de ez az átlagfelhasználót nem kell, hogy érdekelje – egészen addig, míg magáénak tudhatja a jelenlegi leggyorsabb, asztali munkaállomásokba szánt háttértárat, melyre öt év garanciát vállal a gyártó.

Ítélet

Engem meggyőzött, a garancia időtartama pedig egyenesen balzsamos lehet bárki számára, akinek gyors winchesterre van szüksége, és még használja is. Videoszerkesztő munkaállomások és adatbázisszerverek számára is kiváló lehet. Ne habozzatok írni, ha kérdésetek van a finomabb részletekkel kapcsolatban! ■

Köszönet az Alien Computersnek a tesztpéldányokért és a zökkenőmentes együttműködésért!



Shuttle vs Mac mini

írta · Martinm

A személyi számítógép elnevezés hazánkban hosszú évek óta egyet jelent a PC-vel. Annak, aki különösebb hardverismeret és előképzettség nélkül akart belekóstolni a számítógépes világba, internetezni, dokumentumokat szerkeszteni vagy éppen játszani akart, nem igazán akadt más választása, mint megszokni a Windowst, kitanulni a gép működését és elveszni a vírusirtók, meghajtóprogramok kusza világában. Az Apple Mac mini új reménysugár lehet, ami mindezt alaposan megváltoztathatja...

A Macintosh számítógépek Európában, és különösen régiónkban kevéssé ismertek, vagy ha ismertek is, rengeteg tévhit él velük kapcsolatban. A többnyire képszerkesztésre és egyéb professzionális feladatra használt Maceket kivéve kevés felhasználó használ ilyen, a PC-vel inkompatibilis számítógépet. A PC ezzel szemben széles körben elterjedt, ismert a legtöbb előnye és számos hátránya, gyenge pontja is. Az idei év elején bemutatott Mac mini erős ellenfele lehet az egyszerűbb PC-knek, hiszen még az itthoni árakhoz mérten is olcsón kínál komplett megoldást a legtöbb általános felhasználási területre.

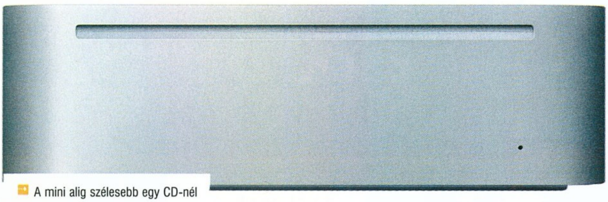
Csak semmi sufni!

Hazánkban PC-t vásárolni roppant egyszerű – legalábbis annak látszik elsőre... Rengeteg kisebb-nagyobb számítógépes szaküzlet illetve termetes bevásárlóközpont műszaki osztálya várja, hogy betérjen a vásárló, aki csak egy jól működő, általános célra szánt gépet szeretne. Ezt meg is kapja, hazaviszi, és szinte biztosra vehető, hogy lesz valami, amivel nem lesz megelégedve. Ez sokszor valamiféle előre nem látott hardverhibából, esetleg valamelyik hardverelem rossz megválasztásából ered. De semmi baj, a PC-t kedvünkre bővíthetjük, fejleszthetjük, akár minden hónapban rákölthetünk százezreket, hogy tökéletesítsük! Ebbe a szoftver- és hardverfejlesztők bele is hajszolnak, hiszen a legújabb programok csak a legújabb hardvereken futnak jól, és a legújabb hardveres szolgáltatások is csak a legfrissebb szoftverrel használhatók ki – a játékokról már nem is beszélve. Az előre összeszerelt PC-k egyik legnagyobb gondja mégis az, hogy szinte lehetetlen olyat találni, amelyik azonnal használatba vehető, kész megoldás. Az angol ezt egyszerűen az „out-of-the-box"-nak hívja, vagyis amint megvettük és hazavittük, máris használatba vehetjük, nem kell csavarhúzózni, telepítgetni, installálgatni.

Az Apple Mac mini esetében az apró dobozt mindössze az USB-s billentyűzettel és egérrel, valamint a monitorral kell összekötnünk (na meg persze feszültség alá helyeznünk a külső tápegységgel), és már nyúlhatunk is a bekapcsológomb felé. Szinte az összes, általános felhasználáshoz szükséges program telepítve van a gépre, és már alig várja, hogy elindítsuk és használjuk.

Design és zaj

A Mac mini szakított a bevett Apple-recepttel, miszerint gépeit kizárólag kompletten, monitorral együtt értékesíti. Ennek (is) köszönhetően az ár egészen baráti, a legkisebb Mac mini alig kerül többe 100 ezer forintnál. Ebben az alapgépben 1,25 GHz-es CPU, 256 MB DDR333 RAM, 40 GB merevlemez, integrált ATI Radeon 9200 VGA vezérlő 32 MB memóriával (és TV kimenettel), LAN, hangchip és modem, USB 2.0 és Firewire 1394a, valamint egy DVD olvasó-CD író optikai meghajtó található. Ez az összeállítás tökéletesen elegendő általános felhasználás esetén, ám komolyabb munkára már nem alkalmas. Éppen ezért egy nagyobb változat is készült a Mac miniből, ami némileg magasabb vételárért cserébe



A mini alig szélesebb egy CD-nél

gyorsabb, 1,42 GHz-es G4 processzort és 80 GB-os merevlemezt tartalmaz. Emellett számos bővítményt is rendelhetünk az alapgéphez, így például DVD-íróra válthatunk, a memória kapacitását is növelhetjük, továbbá wi-fi és bluetooth csatolót is kérhetünk mini számítógépünkbe. Ezek közül talán a memóriabővítés a legfontosabb, mivel az előre telepített OS X operációs rendszer nagyon belassul 256 MB rendszermemória esetén.

A Mac mini designja közelít a tökéleteshez: a mindössze 15*15*5 cm-es doboz letisztult, elegáns, és távolról sem hasonlít a csúnya, szürke PC-re. A zajjal sem lesz senkinek gondja, a Mac mini tökéletesen hangtalan, talán egyedül az optikai meghajtó zajos kissé működés közben. A gép további előnye – amivel csak nagyon kevés PC képes felvenni a versenyt – az „out-of-the-box" működés. Egy Mac mini üzembe helyezése nem nehezebb, mint egy hifi komponensé. A dobozból kivéve és a szükséges perifériákat csatlakoztatva azonnal üzemképes a gép. Bekapcsolás után egyből az előre telepített OS X jelentkezik be, amelyben a szövegszerkesztőtől kezdve, video- kép- és zenelejátszót, szerkesztőt, böngészőt és e-mail klienst találunk (iLife programcsomag).

A megszokott módon

Természetesen utánajártunk annak is, hogy egy általunk általános felhasználásra kiválónak minősített, 512 MB-nyi memóriával megpakolt Mac mini áráért milyen PC-t tudunk összeállítani, ami minden tekintetben felveszi a versenyt (vagy legalábbis megpróbálja) az Apple gépével, esetleg többet is nyújt annál. A méret kérdésében máris gondban voltunk: ilyen kicsi PC-t csakis VIA miniITX-re alapozva építhettünk volna, aminek teljesítménye harmatgyenge. A következő lépcsőfok a barebone PC, ami szép, nem túl nagy, mégis komplett PC – igaz, hangosabb és nagyobb, mint a Mac mini. Az általunk választott Shuttle SS56L viszonylag olcsónak számít a barebone-ok közt. A SiS661FX chipkészletes lapon minden fontosabb vezérlő adott, így a LAN, az USB 2.0, a Firewire és a hatcsatornás hangkártya is. A fontosabb kivezetések az előlapon is megtalálhatóak, ügyesen elrejtve, ám könnyen hozzáférhetően. A nagyjából 150-160 ezer forintos árba 2,6-2,8 GHz-es Celeron processzor, 512 MB RAM, 80 GB-os merevlemez és DVD-író is belefért. Természetesen a géphez Windows XP operációs rendszert is választottunk, hiszen ezzel együtt számít komplett megoldásnak a konfiguráció. Még arra is futotta, hogy az alaplapi VGA vezérlőt 128 MB-os ATI Radeon 9550-re cseréljük.

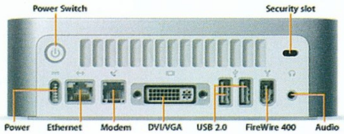
Szemtől szemben

Mivel kevés olyan tesztprogram létezik, ami mindkét rendszeren fut, ráadásul tükrözi a valós igénybevételt, táblázatba rendezett számok helyett inkább saját tapasztalatainkról számolunk be. A gépek nyers erejét tekintve a PC jön ki győztesként, ami a jobb VGA kártyának, és a némileg erősebb CPU-nak köszönhető. Bővíthetőségben már nem ilyen egyértelmű a helyzet, ráadásul USB 2.0-n és Firewire-ön keresztül szinte bármilyen egyéb hardvert kapcsolhatunk mindkét géphez. Design, méret és zaj kérdésében egyértelműen jobb a Mac mini – kicsi, gyönyörű és hangtalan. A legkisebb Macintosh ára ugyan csábító, de ha valóban problémamentesen szeretnénk használni, minimum 512 MB memóriára lesz szükségünk, továbbá multimédiás felhasználás során a nagyobb merevlemez és erősebb processzor is erősen javallott.

Mindennapos használatkor egy kezdő számára talán a legfontosabb tényező, hogy a gép legyen „átlátszó", akár egy célhardver (például kevesen tudják, hogy hifi komponenseikben milyen belső elektronika és beágyazott szoftver működik), és minden feladatot könnyedén, különösebb hozzáértés nélkül el lehessen végezni. Ebben hatalmas előnye van a Mac mininek! Míg egy barebone PC esetében sokszor nekünk kell magát a hardvert is összeszerelnünk, Windowst és drivereket telepítenünk, addig a Mac mini a dobozból kivéve azonnal működik. Nem kell codecekkel, hardverillesztőkkel, részletes beállításokkal foglalkoznunk, ami egy PC esetében elkerülhetetlen. A Windows XP kontra OS X Tiger meccset, vagyis az operációs rendszerek közti különbségeket ezúttal nem részletezzük, de több laikus véleménye és tapasztalata szerint is egyértelműen barátságosabb, kézre állóbb az OS X, mint a Windows XP, ami fontos tényező egy kezdő felhasználó számára.

Reszkess PC?

A mindennapos használat során a Mac mini számos kellemes meglepetéssel szolgált. Az operációs rendszer egyértelműen jobb, könnyebben használható a már megszokott Windowsnál, ráadásul már első indításkor megtalálhatunk minden fontosabb programot, alkalmazást. Webezésre, levelezésre, házilag készített dokumentumaink, videóink, zenéink, képeink szerkesztésére, nézegetésére, tárolására, archiválására kiválóan alkalmas a Mac mini, vagyis tökéletesen kielégíti egy átlagos felhasználó minden igényét. Teszi mindezt csendben, kis helyen, egyszerűen és elfogadható sebességgel – ezzel pedig még egy designos, jól megépített barebone PC-nek is nehéz versenyre kelnie. Mindazonáltal egy hasonló árú PC valamivel gyorsabb, ráadásul még játékra is használható. (Erősebb processzorral és videokártyával pedig játékok terén gyakorlatilag feltörli a padlót a Mackel, hiszen utóbbit alapvetően nem arra találták ki.) Egyelőre nem várható, hogy a PC pozícióját megingassa az Apple olcsó gépe, ám a Mac mini kiváló példa arra, hogy lehet olyan számítógépet készíteni, ami egyszerűen használható, kicsi, szép, és az adott feladatokhoz elegendően gyors is.



Az apple nagyot alkotott ezzel az "aprósággal"

INTEL PENTIUM Extreme Edition 840

Szelíd Kerberosz írta · Martinm

Az Intel május elején hivatalosan is piacra dobta kétmagos processzorcsaládját, amiből példány a tesztlaborunkba is eljutott. Az új jövevényt rögtön össze is eresztettük a korábbi modellekkel, ám a hagyományos, egy maggal ellátott egységek trónfosztása még várat magára.

Az órajelpumpálás tavalyi megtorpanásából egyértelműen kiderült, más eszközökhöz kell folyamodni. Az AMD már régebben kiszállt a frekvenciaharcból, inkább architekturális és egyéb eszközökkel gyorsítja processzorait. Az Intel is úgy döntött, hogy hasonló útra lép. Ennek eredménye a processzoroldali busz, valamint a memória-alrendszer sávszélességének növelése, a másodlagos gyorsítótár méretének megduplázása (2 MB), valamint az egyéb finomhangolások. Mivel a fogyasztás 115 wattos felső határát még feljebb tornázni nem lenne szerencsés lépés, maradt a további architekturális finomítás, és a HyperThrading logikus folytatásaként a fizikailag megduplázott processzormag.

Duplán jó

Az Intel duplamagos CPU-i, az Extreme Edition 840 és a Pentium D egészen egyszerűen készültek – két Prescott magot „ragasztott" egymáshoz a gyártó. Egy duplamagos Intel processzor így 2*16 KB L1 adatcache-t és 2*1MB L2 cache-t tartalmaz, 800 MHz-es PSB-n kommunikál az északi híddal, támogat minden utasításkészlet-kiegészítést, tartalmaz minden, fogyasztást mérséklő technológiát (TM2, C1E, EIST) és az EM64T kiegészítés is aktív a processzorban (az XD bit is). Az Extreme Edition kiváltsága a HyperThreading technológia, ami további két logikai magot ad a két fizikai mellé. Ennek előnye a viszonylag olcsó előállításban, hátránya pedig a teljesítményben mutatkozik meg. Utóbbira jó példa a közös processzoroldali busz, továbbá az, hogy a két chip csak „tokon kívül" képes kommunikálni egymással.

Párhuzamos jövő

A megduplázott processzormag bíztatóan hangzik, ám hiba lenne elvárni tőle, hogy ennek segítségével minden programunk dupla sebességre kapcsoljon. Mivel egészen mostanáig a többutas végrehajtás a szerverek kiváltsága volt, az otthoni felhasználóknak készített programokat mind egy processzorra írták és optimalizálták (single threaded metódus). Amíg tehát a játékokat és egyéb programokat nem optimalizálják, vagy fordítják újra többmagos processzorra, egészen minimális sebességnövekedést fogunk csak érzékelni (ha egyáltalán...). A multitaskos operációs rendszerek azonban már most is profitálhatnak a magok megkettőzéséből, hiszen több program párhuzamos futtatása több programszál egyidejű végrehajtását igényli. Azaz duplamagos konfigon Half-Life 2 közben elindíthatunk videotömörítést, vagy egyéb számolásigényes feladatot, miközben a játék sebességén ez nem látszik meg különösebben.

Játékosoknak nem ajánlott

A tesztekből is egyértelműen látható: a duálmagos CPU-k igazi erejének kihasználásához speciális programokra és felhasználásra van szükség. Erre kiváló példa a CineBench, ami kihasználva a többmagos felépítést, állva hagyta egymagos, HT technológiával operáló társait. Egyéb tesztekben, és főleg játékokban már nem remekelt egyik duplamagos Intel-modell sem, ráadásul a legtöbb tesztben könnyedén elhúztak a szimplamagos processzorok (a leggyorsabb az AMD Athlon 64 volt ebben a kategóriában).

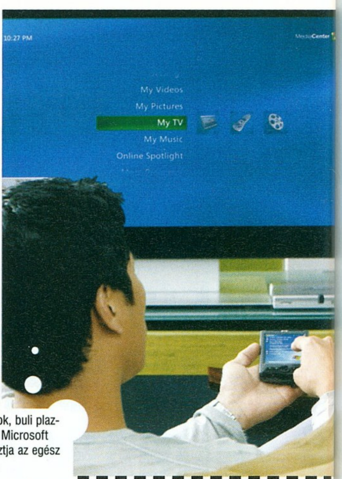
Ej, ráérünk arra még...!

A duálmagos processzorok jöttek, láttuk őket, de egyelőre nem győztek. A kétmagos CPU-kat kihasználó programokra még várnunk kell, játékok esetében akár egy vagy több évet is. Aki most építene gépet, és egyszerre leginkább csak egy-egy alkalmazást futtat (persze a háttérben futhat vírus- és spamfigyelő stb.), vagy egészen véletlenül játékra szeretne konfigot, jobban jár egy magas órajelen ketyegő, egymagos Pentium 4 vagy Athlon 64 CPU-val, amit mondjuk egy-másfél év múlva lecserélhet lábkompatibilis, duplamagos társára. Aki viszont már most is videotömörítés közben szeretné irtani a Doom3 démonjait, esetleg az általa használt, speciális program többprocesszoros üzemre is fel lett készítve, kezdjen el szorgalmasan gyűjteni, és minél előbb szerezzen be egy duálmagos CPU-t!

GYÁRTÓ	INTEL	AMD	INTEL	INTEL
Típus	Extreme Edition 840	Athlon 64 4000+	Pentium 4 660	Pentium 4 Extreme Edition 3,73 GHz
Műszaki adatok				
Mag kódneve	Smithfield	Clawhammer	Prescott 2M	Prescott 2M
Processzorfoglalat	Socket T	Socket 939	Socket T	Socket T
Valódi processzorsebesség [MHz]	2801,3-3202,7 MHz	1004-2411,1 MHz	2829,4-3640,8 MHz	3752,3 MHz
L1 adatcache mérete [KB]	2x16 kB	64 kB	16 kB	16 kB
L2 cache mérete [KB]	2x1024 kB	1024 kB	2048 kB	2048 kB
Mérési adatok				
Cinebench 2003 - Renderelés [pont]	511	339	384	396
Doom 3 - 1024x768, HQ [fps]	78,6	92.6	83.9	86.1
Half-Life 2 1024x768, HQ [fps]	85,13	114	90.93	94.18
Far Cry 1.3 - 1024x768, VHQ [fps]	56,8	71.34	57.97	60.02
UT2004 - 1024x768, highest quality [fps]	112,64	139.98	114.11	120.05

telecom
Magyarország piacvezető telekommunikációs magazinja
MEGJELENIK MINDEN HÓNAPBAN!
www.telecommagazin.hu
MAGYARORSZÁG ELSŐ SZÁMÚ MOBILTELEFON MAGAZINJA
www.telecommagazin.hu
VII. évfolyam 6. szám » 2005. június » Ára: 695 Ft
telecom
CSOPORTTESZT
PDA-TELEFONOK
NOKIA 6230i
I-VERZIÓ
MULTIMÉDIA ÉS 3G
T-MOBILE
FOTÓ-NYOMTATÁS
SAMSUNG X640
KLASSZIKUS FORMÁK
FÓKUSZ
LÁTHATÁRON A WIMAX
PÁRBAJ
NOKIA 6170 KONTRA MOTOROLA V547
ACER N35
PDA GPS NAVIGÁCIÓVAL
ASUS P505
EXKLUZÍV BEMUTATÓ
FÓKUSZ
PANNON MOBICARD PLUSZ
FÓKUSZ
PIXEL-MÁNIA
PIACI KÖRKÉP

www.SG.hu
Friss hírek, érdekességek
a számítógépek, játékok, filmek és a tudomány csodáinak világából!



Haverok, buli plazma. A Microsoft elárasztja az egész lakást

WINDOWS a nappaliban

írta · Martinm

MS Media Center

A videomagnó gyors kihalását okozó, jobb minőséget és továbbra is könnyű kezelhetőséget kínáló DVD-lejátszók és felvevők ma már nem számítanak luxuscikknek. Akinek azonban már van otthon egy erősebb PC-je, vagy éppen több szolgáltatást szeretne, mint amennyit az ilyen készülékek nyújtanak, jogosan teszi fel a kérdést: Nincs ennél jobb? Megoldható egy PC-vel mindez?

A PC egyik legnagyobb erénye, hogy sokoldalú, segítségével szinte minden feladat elvégezhető – a lényeg, hogy megfelelő szoftvert (és/vagy célhardvert) találjunk a feladatra. A HTPC, azaz Home Theater (Házimozi) PC ötlete is ebből született: egy TV-re kapcsolt PC, ami képes bármilyen formátumú multimédiás fájlt (video, kép, hang) és lemezt lejátszani, könnyen kezelhető, ráadásul internetre kapcsolva plusz szolgáltatásokat nyújt. Az ötlet jó, ráadásul minden adott hozzá: a nagy számolási teljesítmény, a TV-vevő és egyéb célhardverek, na és persze a sokoldalúság. Vannak azonban buktatók is, amiben a célhardvereknek nagy előnye van. Ilyen az egyszerűség, a könnyű kezelhetőség, és az egyik legfontosabb, az „out-of-the-box" működés. Egy asztali DVD-felvevőt ideális esetben soha nem kell szervizbe vinni, vagy csak akkor, ha már nagyon nagy a baj, míg egy HTPC-vel minden olyan probléma (fagyás, különböző inkompatibilitások stb.) előfordulhat, ami egy PC-vel – ez pedig elég aggasztó.

A szoftveren a hangsúly

A Microsoft is felismerte ezt az egészen új piacot, és elkészítette Media Center Edition 2005 Windows XP-jét (MCE 2005), amit kifejezetten a HTPC-khez alakított ki. Az operációs rendszer Windows XP Professional SP2 Plus! csomaggal, aminek a kezelőfelületét egy Media Center alkalmazással teljesen meg lehet változtatni. A letisztult, messziről is jól látható, ezért távirányítóval könnyen kezelhető menüben a legfontosabb funkciók kaptak helyet. Ilyen a DVD lejátszás, a TV-nézés és rádióhallgatás, felvételek készítése, saját képeink, videóink, zenéink lejátszása, szerkesztése, rendszerezése, CD/DVD írás és az Online Spotlight nevű tartalomszolgáltatás. Az MCE 2005 igyekszik felhasználóbarát, könnyen kezelhető felületet biztosítani, miközben a PC rugalmasságát, sokoldalúságát megőrzi.

Természetesen nem ez az egyetlen megoldás, lelkes Linux guruk már többféle ingyenes, hasonló szolgáltatásokat nyújtó kifejezetten HTPC-re specializált, Unix-alapú operációs rendszert is készítettek (pl. MythTV). Ezek hasonlóan rugalmasan alkalmazkodnak a PC tudásához, mint a Microsoft megoldása, és a lehető legegyszerűbbre „butított" kezelőfelülettel csábítják a vállalkozó kedvű felhasználókat.

Pedigrés hardver

Mivel erősen specializált szoftverekről van szó, ezek sajnos a hardver-összeállításra meglehetősen érzékenyek. Amennyiben Microsoft Media Center alapú PC-t szeretnénk otthon barkácsolni, minden egyes perifériának rendelkeznie kell Windows Media Center-driverrel. Ez már eleve rengeteg hardvert kiejt, ahogy Linux esetén is figyelni kell arra, hogy az adott csomag támogassa hardvereinket (persze itt lehet operálni a csomagok újrafordításával is). Leginkább a TV- és rádióvevő kártyák esetében jelentkezhetnek

Ezentúl mindent a TV képernyőjén keresztül intézhetünk

ezek a gondok, a rendszer alapvető egységeivel (hangkártya, alaplapi vezérlők, optikai egységek) nem lehet különösebb problémánk. A Microsoft egyelőre nem adott ki dobozos Media Center változatot, így csakis rendszerintegrátorok szerezhetik be ezt – tehát MCE 2005 alapú HTPC esetén garantált a hibátlan kompatibilitás. Itt kell megemlíteni, hogy egyelőre magyar kiadás sem létezik, az első ilyen a következő, Longhorn-alapú változatnál várható.

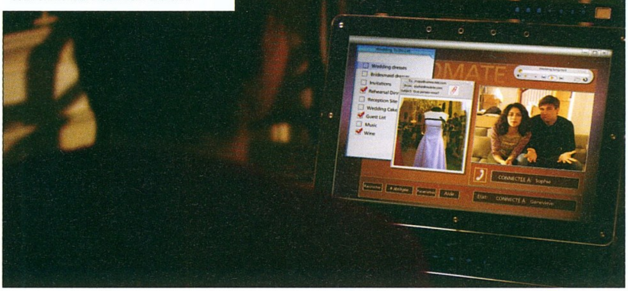
HTPC alapja bármilyen gép lehet. Fontos, hogy megfelelően nagy számolási teljesítménye legyen, lehetőleg csendben dolgozzon, a háttértár méretével ne kelljen törődnünk, minden szükséges ki- és bemenet megtalálható legyen rajta – és ami a legfontosabb: szép, designos házban legyen. Egyszerű lejátszásra, TV-felvételre és szerkesztésre egy erősebb Intel Celeron, vagy AMD Sempron is megteszi, 512 MB RAM-mal és legalább 160 GB-os merevlemezzel megtámogatva. Több tuner, valamint nagyfelbontású jelforrás esetén már nem árt, ha erősebb a gép, és persze a DVD-író is obligát egy ilyen rendszerben. Emellett fontos a távirányítást is megoldanunk, ami feltétlenül szükséges a hifi komponensek által kínált komfortérzet megteremtéséhez.

Albacomp Spectra

Hogy ne csak barkács-megoldásokkal tudjuk kipróbálni a HTPC nyújtotta előnyöket, az Albacomp direkt erre a célra kialakított Spectra konfigurációját is megvizsgáltuk. Az őskori videomagnókat idéző méret és design mögött meglehetősen fejlett belső lapul. Az egyik legfontosabb tényező, hogy a microATX-es alaplapra (tehát még nem BTX!) épülő gép szinte hangtalan, köszönhetően a jó szellőzésnek és a passzív CPU-hűtésnek. A rendszer továbbá a dobozból való kivétel után azonnal működőképes, előre telepített Windows MCE2 2005-tel és egyéb szoftverekkel. Kapunk még hozzá egy kényelmesen kezelhető távirányítót, zsinór nélküli billentyűzetet és egeret, valamint a fontosabb kábeleket és kiegészítőket. A dobozban i915G-s chipkészletre épülő, 3 GHz-es Intel Pentium 530J CPU-val megtámogatott PC lapul, 512 MB RAM-mal, 160 GB merevlemezzel, integrált VGA és LAN vezérlőkkel és Samsung TS-H552 DVD íróval. Az előlapon minden fontosabb kivezetést és egy „sok-az-egyben" kártyaolvasót is találunk, ahogy a hátoldal is zsúfolt – a TV és DVI kimeneteket kivéve. Ezek hiánya sokak számára lehet kizáró tényező, hiszen így sem TV-re, sem jobb minőségben plazma, illetve LCD TV-re nem tudjuk kivezetni HTPC-nk jelét. Szerencsére egy PCI Express-es VGA-bővítéssel ez könnyedén orvosolható.

Az első indításkor kell beállítanunk a fontosabb tulajdonságokat, valamint ekkor kell a TV- és rádióvevőket is behangolnunk. Ha mindezzel megvagyunk, máris birtokba vehetjük házimozi PC-nket, ami mindenre képes, amire egy PC, mégis egyszerűen kezelhető masina. Mint minden HTPC, ez is képes egyszerre lejátszani és felvenni, rendszerezni multimédiás fájljainkat, szinkronizálni hordozható készülékeinkkel, HD felbontású, és DRM (Digital Right Management) videókat lejátszani, továbbá (megfelelő hardver esetén) játékra is alkalmas. Emellett a 2005-ös Media Center már támogatja az Xbox Media Center Extendert, a Portable Media Center eszközöket és a wi-fi hálózatokat is. További nagy előnye, hogy két tuner képes egyszerre működni benne, így akár két adást is rögzíthetünk, vagy nézhetünk egy időben.

Eljöttök hozzánk vendégségbe? - persze csak online mert főzni nem akarok..!



A sötét oldal

Az Albacomp által készre szerelt PC-vel nem voltak különösebb problémáink, a DVD és videolejátszás működött, a TV- és rádióvevővel sem voltak gondjaink, mindössze a TV-kimenetet hiányoltuk a gépről. Emellett ugyan lapos, hifi komponensre emlékeztető a készülék, mégis inkább hasonlít egy kőkorszaki videomagnóra, mintsem egy 21. századi multimédiás központra. A készülék kikapcsolásához a távirányítót is használhatjuk, ám bekapcsolásához csak a készülék gombja használható, ami elég kényelmetlen megoldás.

Több gondunk volt a Shuttle barebone-ra való MCE 2005 telepítésekor. Ebben az esetben nem alkalmaztunk TV-vevő kártyát, a telepítés egyszerűségét és az általános kompatibilitást néztük. A telepítéssel és az összeállított konfigurációval nem is volt baj, minden elsőre sikerült, el is indult az MCE 2005, ám nem voltunk képesek sem DVD-t, sem DivX videót lejátszani rendszerünkön. Némi nyomozás után kiderült, hogy bár a CyberLink PowerDVD-t feltelepítettük, az MCE2005 nem tartalmaz beépített DVD (és DivX, XViD stb.) dekódert, ezeket nekünk kell beszereznünk. Ezek némelyikéért persze fizetni is kell, vagyis nem várt költségek merülhetnek fel. Egy codec hiánya tapasztalt PC felhasználónak nem jelent gondot, kezdő felhasználónak azonban megoldhatatlan nehézséget és így bosszúságot okozhat – ami a szórakoztatóelektronikában eddig nem volt ismert.

Zsákutca?

A HTPC érdekes, sokak szerint életképes megoldás, de akadnak olyanok is, akik szerint a PC-gyártók csak újabb területet kerestek, ahová beerőszakolhatják termékeiket. Ha egy HTPC jól megépített és stabilan működik, nem lehet vele gondunk, legalábbis nem több, mint bármely más hifi vagy szórakozató elektronikai komponenssel. Ez persze idealizált állapot, egy PC-t bármikor könnyedén megfertőzhet egy vírus, lefagyhat, és még sorolhatnánk. Mivel egyelőre hazánkban nagyon kevés ilyen eszköz kapható, ráadásul a Windows Media Center Edition 2005-öt nem lehet megvásárolni, nem várható, hogy itthon túlságosan elterjedne ez a megoldás. Egyes elemzők szerint amúgy sem a HTPC-é a jövő, hanem egy nagyon erős, többmagos processzorra épülő otthoni szerveré, amihez számos, a lakás különböző részein elszórt egyszerű, egy-egy speciális feladatra szánt „célkliens" egység kapcsolódik, amik a központi szerver erőforrásait osztják fel egymás közt és használják saját feladatukra.

Info

Az alábbi cégek segítették cikkünket: Albacomp, Asus, Juventus-Team, Microsoft, Ramiris.

Zsákutca lenne hát a HTPC koncepció? Egyre több cég jelenik meg komplett MCE 2005-ös konfigurációval, az első MCE 2005 kompatibilis barebone-ok is kaphatók már (pl. Asus S-presso), így ha lassan is, de csökken a HTPC-k ára. Ráadásul a Microsoft hatalmas összegeket ölt bele, és már megjelentek az első Windows alapú MCE 2005 konkurensek is (SageTV), így szinte biztosan van jövője a házimozi PC-knek. A házi szerver megoldás több lehetőséggel kecsegtet és nagyobb jövője van, ám az ilyen erős központi gép egyelőre megfizethetetlen egy átlagcsalád számára, és addig is kell valami, amiből profitot termelhetnek a PC gyártók...

SZOFTVER mentőöv

írta · Gandalf

A PC Guru megoldja a problémádat!

Blaster-fix és a Sasser-fix

Sziasztok!
Meg tudjátok adni a pontos letöltési helyét a rendszer (újra)telepítési trükkök 1. részében lévő Blaster-fix és a Sasser-fix nevű kötelező javítócsomagnak?
Előre is köszi:
szucsitom

Kedves szucsitom!
Blaster-fix: Microsoft azonosítója MS03-026, egy 1264 KB méretű öntelepítő csomag. További infó magyarul:
support.microsoft.com/kb/826955/hu
A letöltési cím:
store.netacademia.net/mshu/Hotfix/ms03_026/wxp/WindowsXP-KB823980-x86-HUN.exe

Sasser fix: Microsoft azonosítója MS04-011, egy 2653 KB méretű öntelepítő csomag. A letöltési cím: store.netacademia.net/mshu/Hotfix/ms04_011/wxp/WindowsXP-KB835732-x86-HUN.EXE

Külön csomagok vannak a többi Windows-változat számára, és arra is ügyelj, hogy a megfelelő nyelvi verziót töltsd le a Netacademia gyűjteményéből. További infó magyarul a Sasser féregről és kapcsolódó anyagokról a www.microsoft.com/hun/biztonsag/sasser.mspx címen olvasható.

Vírusvadászat

Sziasztok!
Nem tekergetném a szavakat, inkább rögtön belevágnék: azt hiszem, vírusos a gépem. Vírusirtóm AVG (egy régebbi CD mellékleteteken volt rajta), és talált egy bizonyos „trójai ló" (angolul tudóknak: trojan-horse) vírust. Nézem, hát mondom Delete object. Ekkor írja, hogy error, nem lehet törölni. Gondolkodom, hát akkor Heal. Na, akkor kezdődött...
Ez az aranyos trojan-horse valami keresőprogram-szerű lehet, ami ötpercenként rákeres mindenféle marhaságra, és félbeszakítja az épp végzett munkát. Komolyabb károkat még nem okozott, de elég idegesítő, hogy levelet már csak a „kivágás-beillesztés" varázslattal írhatok. Ha tudtok tenni ellene valamit, akkor ha lehet, minél hamarabb válaszoljatok, nagyon megköszönném,
Tam

Kedves Tam!
Az már önmagában is elég baj, hogy a trójai időről időre kirántja alólad a gépet és nem hagy dolgozni vagy játszani. Szerencsére azonban van megoldás. Az AVG valószínűleg azért nem tudja törölni a trójainak minősített objektumot, mert az a futó folyamatok között (lásd a feladatkezelőt) szerepel, azaz a memóriában éppen aktív. Az ilyen programok rendszerint védik azt a fájlt, amelyből indultak. Ahhoz, hogy kitörölhesd, először a futó feladatok között meg kell keresned, és le kell állítanod a trójai programot.

Ha ez túl nehéz feladat lenne, indítsd újra a gépedet csökkentett vagy parancssoros üzemmódban. Ha szerencséd van – ezt látatlanban nem tudom előre megítélni, mivel nem írtad meg sem a talált trójai nevét, sem az operációs rendszeredet –, a csökkentett üzemmód is elég, mert ilyenkor a Windows nem tölt be minden programot, és jó esélyed van arra, hogy a trójai is a be nem töltöttek közé kerül – így a nevezett fájl törölhető.

Ha azonban a trójaid rafináltabb, lehet, hogy csak a Windows parancssoros üzemmódban való indításával jutsz eredményre. Ilyenkor egy alkalmas program, vagy a CD parancs segítségével be kell lépned a trójai program fájlját tartalmazó könyvtárba és a DEL paranccsal törölheted. Lehet persze, hogy előtte még törölhetővé is kell tenned az ATTRIB parancs használatával, ha a trójait a megalkotója még read-only (csak olvasható) attribútummal is védené...

AdAware

Halihó!
Kérdésem rövid és tömör. Letöltöttem az AdAware Personal SE robotkeresőt, mert himnuszokat zengtetek róla, és a Spybothoz nagyon ritka a frissítés. Szóval feltettem, letöltöttem a frissítést, gépet újraindítottam, ráállítottam teljes keresésre és százezer környékén elakadt a számláló. Újabb próbálkozásaim alkalmával is ezt adta elő. Mitévő legyek? Fontos lenne tudnom, mert mielőtt megáll a kereső, 16 hibát ír ki.
Köszönettel:
(:Petya:)

Kedves Petya!
Esetleg írj a fejlesztőknek egy méltatlankodó levelet – és közben keress egy másik progit... Sajnos nem írtad meg, milyen oprendszered van, de feltételezem, hogy XP-t használsz. Ebben az esetben próbáld ki a Microsoft AntiSpyware programot. A hivatalos statisztikák szerint olyan jól sikerült a program, hogy Windows 2000/XP rendszereken veri a mezőnyt (sajnos Xin9X/ME már nem elég neki), még az AdAware és a SpyBot is elbújhat mellette.

A letöltési cím:

http://store.netacademia.net/MSHU/OTHER/antivir/MicrosoftAntiSpywareInstall.exe
vagy
ftp://store.netacademia.net/MSHU/OTHER/antivir/MicrosoftAntiSpywareInstall.exe

Van azonban egy lyuk, amivel nem boldogul a legtöbb antispy progi, így a MS AntiSpyware és az AdAware sem. Ez pedig a CoolWebSearch család. Erre is van célprogram: a CWShredder
Letöltés:
http://cwshredder.net/bin/CWShredder.exe

A helyedben csökkentett üzemmódban, internet nélkül újraindítanám a gépet, és úgy kerestetnék vírust és egyéb kártevőt.

Megint vírusok

Sziasztok!
1. Kaspersky antivírust használok, ez elég védelmet biztosít? Ha a jobb alsó sarokban villog a Kaspersky embléma, az azt jelenti, hogy jelenleg is fut és véd?

2.Amikor le akartam tölteni a CWShreddert, nekem valami SpySubtrack PRO 2.60-at töltött le. Ez is jó?

3. Letöltőprogramok közül Ti melyiket ajánljátok? Nekem Internet Download Managerem van.
Válaszotokat előre is köszönöm:
Szűcs Tamás

Kedves Tamás,

1. Ha friss (nem tavalyi vagy tavalyelőtti) Kaspersky Antivírust használsz, és gondoskodsz a program vírusadatbázisának rendszeres, és lehetőleg automatikus frissítéséről, a válaszunk határozott igen. Ha villog, és a program naplóbejegyzéseiben elkapott és eltávolított vírusokra, támadókra utaló bejegyzéseket találsz, nyugodt lehetsz. A Kaspersky az élvonalbeli víruskergetők egyike, és ezt a rangot nem PR-munkával, hanem programjai hatékonyságával és megbízhatóságával nyerte el. Persze az sem mindegy, milyen beállításokat alkalmazol, mert egy nem teljes értékű, rosszul beállított ellenőrzéssel még a legtökéletesebb víruskereső sem adhat teljes védelmet.

2. Jónak jó, de amíg a CWShredder ingyenes, addig a SpySubtrack Pro kereskedelmi termék, amelynek időkorlátos próbaváltozatát sikerült nagy valószínűséggel letöltened. Ez a program ugyan sokkal többet tud, mint a CWShredder, de hamar lejár, és ha nem veszed meg, ott maradsz védelem nélkül. Arra ugyanis vigyáz a progi, hogy ne legyen lehetőség arra, hogy egyszerűen kéthetente, vagy havonta újratelepíted... Hidd el, értenek hozzá!

A jelenleg legfrissebb CWShredder 2.14 letöltése (márciusban készült el ez a kiadás) a fejlesztőtől:
http://cwshredder.net/bin/CWShredder.exe
Innen csak a jelenleg 465024 bájtos CWShredder.exe jön le.

3. Muszáj letöltőprogramot használnod? Nem elég gyors, amit a Total Commander vagy a Mozilla/Firefox, esetleg az Opera beépített letöltője produkál? Az Internet Download Manager egyébként nem tűnik rossz választásnak. Kérdés, hogy a shareware változat 60 napos időkorlátját hogyan lép(t)ed át. A program valóban igen sokoldalú és rengeteg hasznos szolgáltatást kínál, s ha már megszoktad és nem lesz gondod az említett időkorláttal, jobban jársz, ha nem telepítesz olyan letöltéskezelőt, ami egyúttal kémprogramként is funkcionál, illetve számodra érdektelen és felesleges reklámokkal bombáz. Remélem, tudod hasznosítani a leírtakat és sikerül vírusmentes és kémprogram-mentes állapotban tartanod gépedet. Munkádhoz sok sikert kívánunk!

64 bit

Sziasztok!
Van nekem egy gépem (P4-3,2/2MB/800/-HT/EM64-T, 2GB DDR2, 1,4TB HDD, stb!). Namost! Feltettem rá a 64 bites Windows XP, de a jól megszokott NOD32 vírusirtóm és az Outpost tűzfalam nem működik vele!
Tudnátok mondani valami hasonlóan hatékony párost, ami tudja a 64 bitet? Az XP-64bit nagyon jól működik, csak félek, hogy valami bemászik rá, úgyhogy nagyon fontos és sürgős lenne! (csak ne NAV legyen) Köszönöm előre is!
Király az újság! Üdv: Gábor

Kedves Gábor,
Tűzfalnak egyelőre az alábbit találtam.
http://www.tinysoftware.com/home/tiny2?pg=content05&an=tf64_download
De mi lenne, ha bekapcsolnád a Windows saját tűzfalát?

Ne lepődj meg, ha egy az adott hardverplatformra kihegyezett víruskergető az eredeti formájában nem fut a 64-bites Windowson – ami amúgy is egy sor 32 bites programmal inkompatibilis bizonyos fokig, a Microsoft saját bevallása szerint is.

Víruskereső ügyben még nézelődöm, hisz nem túl sok tesztelt 64-bites vagy 64-bites Windowson futtatható 32 bites AV termék van jelenleg a piacon. Amint találok valamit, megüzenem!

Pagefile.sys

Az a problémám, hogy alig két hónapja telepítettem újra egy 5GB-os partícióra a WinXP Prof-ot, és a pagefile.sys felhízott 1,5GB-ra, ami által folyamatosan jelzi, hogy kevés a hely. Korábban nem volt ilyen méretű a file, és nem is telepítettem vissza több programot, mint volt.
1. Hozzá lehet nyúlni? Van olyan INGYENES szerkesztő, amivel kigyomlálhatom belőle a fölösleget?
2. Ha nem, akkor át lehet valahogy irányítani, hogy a Windows a másik partícióra tegye? (115GB)
Előre is köszi a segítséget! Marci

Kedves Marci,
Hozzá lehet nyúlni! A Windows Regedit programja, illetve a Vezérlőpult
Rendszer appletje bárkinek ingyen és bérmentve a rendelkezésére áll.
Nem arra van szükség, hogy te magad kigyomláld a felesleget, hanem arra, hogy a Windows maga dobja ki a szemetet, és csak annyi helyet használjon fel, amennyit te előírsz. Mivel XP-ről van szó, az is megoldható, hogy kilépéskor automatikusan takarítsa el a lapozófájlt, amit induláskor szűzen és üresen újra létrehoz.

A lépések a Vezérlőpult igénybevételével:
Start / Beállítások / Vezérlőpult / Rendszer itt a "Speciális..." fülre kattintasz, majd az így felülre kerülő lapon a "Teljesítmény beállítások" gombra. A megjelenő párbeszéddobozban a „Speciális..." fülre kell kattintani, és a hozzá tartozó lapon a virtuális memória szekciójában a „Módosítás..." gombra. Az így megjelenő Virtuális memória nevű beállító panelen jelöld be az egyéni méretet és adj meg mondjuk 512 MB-ot mind a kezdeti méret, mind a maximális méret mezőben.

A rendszer helyből azon a partíción (valószínűleg ez nálad a C lesz) kínálja fel a lapozófájl létrehozását, ahol a korábbi is volt, de ezt bármikor átteheted máshová, illetve több lapozófájlt is létrehozhatsz a különböző partíciókon – de ez felesleges. Másik partícióra két esetben érdemes átirányítani:

1. Ha a másik partíció egy másik merevlemezen van, mint a rendszered. Ez ugyanis gyorsító hatással bír, mert így egymással párhuzamosan írhat a rendszer adatokat az adatpartícióra és lapozófájl-adatokat a másik merevlemezen levő lapozófájlba.

2. Ha úgy készíted elő a másik partíciót, hogy azon semmi sincs, amikor a swapfile létrejön, a lapozófájl nem lesz töredezett a rendszeres használat során. Ha élsz azzal a lehetőséggel, hogy törlöd a kilépéskor a lapozófájlt, semmi bizalmas anyag nem marad visszafejthető formában a swapfájlban a merevlemezeden.

A Regeditben a következő bejegyzéssel írhatod elő, hogy a Windows
törölje leálláskor a lapozófájlt (.REG file formában adom meg):

REGEDIT4
[HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Session Manager\Memory Management]
"ClearPageFileAtShutdown"="dword:1"

Ez magyarra lefordítva annyit jelent, hogy a megadott kulcs alatt létre kell hoznod egy duplaszó (REG_DWORD) típusú változót ClearPageFileAtShutdown néven és 1 értékkel kell feltöltened.

Remélem, a válaszokat eredménnyel hasznosítod! ■

írta · Gale

Minden a számítógépes és konzolos játékokban megjelenő, szexis női karaktereket hús-vér fronton megformáló modellekkel kezdődött. A játékkiállításokon meglehetősen sűrűn megjelenő hölgyeket követték a sikereiket főként multiplayer first person shooter stílusban arató női játékosok – persze még szigorúan a túlnyomórészt férfiak által alkotott klánok keretein belül. Mostanra azonban divatba jöttek a „girls only" csapatok. Az emancipáció teljességét pedig az mutatja, hogy a lányklánok legsikeresebbjei ugyanúgy hozzájutnak céges szponzori szerződésekhez, mint az ismertebb férfi csapatok. Sőt…

A téma kapcsán óhatatlanul feltolakszanak bennem az emlékek, amikor még nyomon követtem és részese voltam a honi Quake-életnek (a fiatalabbaknak mondom: ez a CS-t megelőző prehisztorikus korban történt).

Gyenge játékteljesítményemet azóta próbálom feledni, ám akadnak szívmelengető élményeim is, mint az akkor a 311 nevű klánban játszó Kornéliával való virtuális találkozásom. Kornélia lány (az akkori életkora alapján nyugodtan mellőzhetjük a „nő" kitételt) létére derekasan zúzta a népeket Quake-ben és annak multira kihegyezett változatában (Quakeworld), és fontos előfutára volt a „lányok nem tudnak FPS-sel játszani" mítosz eltörlésének. Bizton állíthatom, hogy a játék iránti szeretetből vágott bele a formabontó Q logó és a humán ellenfelek tépázásába, ám idővel, amikor nevet szerzett magának, jól jött egy-két kisebb-nagyobb szponzoráció. Ha emlékeim nem csalnak, a többi sztárjátékoshoz hasonlóan Kornélia is bevállalt néhány céges „haknit" kiállításokon, ami mostanra már bevetté vált minden nagyobb hardveres, vagy játékszoftver-seregszemlén. Tudjátok, amikor egy neves játékos az adott cég adott termékével játszik hatalmas, céges logók árnyékában, és bármely látogató kihívhatja busás nyeremény reményében – feltéve persze, ha meg tudja verni a prominens játékost. Általában ez senkinek nem sikerül. Ezt a reklámfogást és tehetségkutatást tekinthetjük a neves játékosokkal való passzív termék-marketingnek. A Ubisoft azonban ennél egy (nagy) lépéssel tovább ment: tavaly nyár elején nyílt netes felhívásban toborzott tagokat egy kizárólag lányok alkotta csapatba.

sponsored by:

A Frag Dolls létrejötte

Ne gondoljátok, hogy a felvételi elbeszélgetés szimpla pofavizitből állt, ahol kiválogatták a legdögösebb csajokat… A tagfelvétel több körből álló interjúsorozattal indult, és egy Xbox Live-on keresztüli megméretéssel végződött. Ezek után a legjobban teljesítők, illetve a legmotiváltabbaknak tűnők kaptak felkérést a csapatban való részvételre. Ba-

darság lenne azt hinni, hogy a külső egyáltalán nem számított, ám ha a csapat weboldalán (www.fragdolls.com) szemügyre veszitek a lányokat, ti is meggyőződhettek róla, hogy ezek bizony nem modellcsajok.

Ki ne akarna ezekkel a babákkal játszani?

A hétfős csapat szerződésestül, weboldalastul nagyjából október közepére állt össze, ám az érdemi munka megkezdésére 2005 januárjáig várni kellett. Azóta a lányok folyamatosan kihívhatók Xbox Live-on különböző (persze nagyrészt a Ubisoft által kiadott…) játékokban, főleg FPS-ekben. Ezen felül „turnéznak" is, azaz megjelennek és játszanak olyan áruházláncok boltjaiban, illetve kiállításokon, ahol szerepük van egyes Ubisoft termékeknek.

Ahol az ördög lakik: a részletek

Sem a Ubisoft illetékesei, sem a lányok nem tagadják: a Frag Dolls a Ubi által szponzorált formáció, és a tagok rendszeres fizetést (és munkakörükből adódóan egy halom ingyen játékot) kapnak, ezzel párhuzamban szerződéses kötelezettségeik (megjelenési, „edzési", játékban való részvételi stb.) vannak. A hivatalos honlap minden egyes lapjának alján pedig ott virít az aprónak nem is mondható „sponsored by Ubisoft" szöveg. Ez a – marketing világában ritka – őszinteség derékba törik Nate Mordónak, a Ubisoft online community managerének kissé álszentnek tűnő szavain (bár, ilyen címmel mit is várhatnánk tőle?): „a Ubisoft nem azért hozta létre a Frag Dollst, hogy a férfi játékosokat vonzza a játékaihoz, hanem azért, hogy végre a női játékosoknak is legyenek valódi, hús-vér példaképei, akikre felnézhetnek, és akiknek a példáját követhetik." (A lényegre törekvő fordítás tőlem.) Na persze! Akármennyit is változott a társadalmakban a játékosok kor-, és nembeli megoszlása az utóbbi években, az eladott számítógépes és konzolos játékok jelentős részét még mindig a túl sok tesztoszteron kihívásával küszködő, 14-25 év közötti fiúk-férfiak vásárolják – szóval ez a szöveg legalább akkora átverésnek tűnik, mint hogy „a GeForce 4 MX új technológiákkal felvértezett GPU"…

Letudva a marketing árnyoldalát, koncentráljunk a csapat nevére: Frag Dolls. Az angolul kevésbé tudók is könnyen tükörfordíthatják a nevet – ám lássuk, mi a hivatalos Ubi álláspont! A csapat nevének kreálásakor a „frag" szót kettős értelemben használták kiötlői: egyrészt a multiplayer partikban elért pontot jelenti, másrészt a fragmentációs (azaz hagyományos, repesz-) gránát rövid angol neve. Ezen túl a formáció nevében benne foglaltatik a „rag doll" szókapcsolat is, amely az utóbbi 2-3 év first person shootereiben megjelenő „rongybaba" fizikai szimulációs modellre utal. Utóbbi kissé erőltetett próbálkozásnak tűnik, lévén a rongybabák sorsa a jobbra-balra pofozódás, míg a klán lányai egyáltalán nem ebben a színben kívánnak feltűnni… Végül, de nem utolsósorban a „dolls" („babák") szócska nincs hivatalosan megmagyarázva, mégis mindenki tudja, mire utal. Félretéve a fenti kifogást, a Frag Dolls frappáns és kifejező név egy főleg first person shooterekkel nyomuló női klán számára.

„ Ne gondoljátok, hogy a felvételi csak pofavizitből állt, ahol kiválogatták a legdögösebb csajokat… "

Így játszanak ők

A csapattagok nagyjából egybehangzó állítása szerint hetente mintegy tíz órát edzenek együtt, szigorúan online terepen, mivel az USA különböző államaiban élnek. Ehhez a tíz órához jönnek hozzá a kötelezően lejátszandó online mérkőzések, melyeket főleg az Xbox Live játékosközösségének tagjaival kell nyomniuk (lényegében eleget kell tenniük bizonyos számú, korlátozott ideig tartó kihívásnak). Ha kiállításon vagy egyéb, multiplayer játékokkal kapcsolatos eseményen szerepelnek a lányok, a játékkal eltöltött idő ugrásszerűen megnő.

A repeszbabák az utóbbi hónapokban sűrűn megjelenő netes interjúikban arról panaszkodtak, hogy nem jut elég idejük azokra a játékokra, amelyekkel pusztán kedvtelésből szeretnének játszani. A lányok online adatlapjáról megismerhető játékos múlt alapján el is tudom képzelni, hogy gondot okoz egyes időzabáló játékok (Morrowind, Final Fantasyk stb.) napirendbe illesztése. A lányoknak kötelességük blogot írni a csapat hivatalos honlapjának keretén belül, és ki nem mondottan, de szintén kötelező írniuk pár sort a frissen megjelent Ubisoft játékokról is. A Ubi szimpatikus módon nem törekszik kizárólagosságra – a lányok a blogok tanúsága szerint szorgalmasan írogatnak más kiadók játékairól is, sőt felvállaltan sokat játszanak nem-Ubi termékekkel. Ez persze azzal is magyarázható, hogy egy „beszűkült mozgásterű" versenyző FPS-játékos lehetőségeit és fejlődését nagymértékben hátráltatja, ha nem tud megfelelő mennyiségű időt szánni a konkurencia termékeire.

Eme cikk írásának időpontjában a lányok főleg a Brothers in Armsszal és a Chaos Theoryval voltak elfoglalva az Xbox Live arénájában, kissé hanyagolva a korábbi kedvenc Ghost Recon és Rainbow Six szériákat. Az ezt megelőző hónapok kedvence az Frag Dolls-tagok bevallása szerint a Halo 2 volt.

Nem utolsósorban – a tagok

Mivel a hetesfogat minden egyes tagjáról van adatlap a hivatalos weboldalon, és mint már említettem, a blogjaikat is gőzerővel írják, a fénykép sugallta kinézetüknél jóval több információ nyerhető róluk. Vettem a fáradtságot, és az adatlapokon felül mindegyikőjük blogjába beleolvastam jó pár ezer karakter erejéig – alább olvashatóak szubjektív benyomásaim. A lányok egyenkénti cincálása előtt a közös vonások: az egyszem, San Diago-i Rhoulette kivételével mindegyik Frag Dolls tag amerikai kisvárosban született, egyöntetűen imádják Harry Pottert (jaj…), a Rainbow Six 3-at és a Luminest PSP-n.

BrookeLyn: A formáció Tia Carrera-szerűen amazon kinézetű tagja. A barna hajú és szemű lány meglehetősen lapos blogger-stílusát (pedig felvételi követelményként volt megnevezve a jó íráskészség…) feledve is elég középszerűnek tűnik. Kedvenc női videojáték-karaktere Lara Croft, kedvenc sorozata pedig a Szex és New York – a leglehangolóbb azonban a leányzó online flörtölési élményeiről írt, közel halálos dózisú karakter-áradata. A kedvenc könyvek között

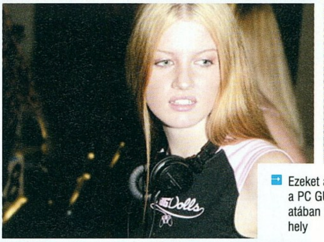
feltüntetett Cosmopolitan magazin még egy hatalmas smileyval kiegészítve sem jó poén – legalábbis az én megítélésem szerint.

Eekers: A csapat életvidám, intellektuális(nak tűnő) tagja, aki láthatóan erőlködés nélkül képes szórakoztató blogot írni. A kedvenc játékai között felemlegetett Quake és Morrowind még szimpatikusabbá teszi a szemeimben a jelenleg Colorado államban élő lányt, és az összképet csak kismértékben rontja le a Rowling-imádat könyvszinten. A magukat nagyon menőnek tartó olvasóink nem fogják szeretni a blogjában megjelenő anti-marihuána kiszólásokat – én azonban mélységesen egyetértek vele!

Jinx: A Frag Dolls alternatív-romantikus alakja, hosszú, ám saját bevallása szerint változó színű hajjal. A meglehetős irodalmi képességeket sejtető blog mellett engem azzal főzött meg Jinx, hogy kedvenc játékainak felsorolása kísértetiesen megegyezik az én hasonló – képzeletbeli – listámon található bejegyzésekkel: American McGee's Alice, Longest Journey, Morrowind, Myst, Riven. Talán küldenem kellene neki egy példányt a No One Lives Foreverből... Meglehetősen őszintének hangzóan nyilatkozta, hogy nem szereti túlságosan, ha akár őt, akár a csapatát ajnározzák, vagy túlbecsülik a képességeit csak azért, mert trendi, amit éppen csinál.

Katscratch: A frag-babák „vagány vagyok, de csak mértékkel" típusú képviselője göndör barna fürtökkel és humort sem nélkülöző bloggerstílussal. Iránta érzett szimpátiám már a kedvenc játékok közé sorolt Knights of the Old Republickal és Beyond Good & Evillel megalapozódott, ám számomra az igazi meglepetést a kedvenc könyvek és szerzők felsorolása okozta. Száz év magány? Mester és Margarita? Asimovtól minden? Hoppá! Nagyon jó ízlés a könyvek terén – talán még az orosz klasszikusok és Hugo hiányzik... Két dolgot utál a lány: a háborút és a dial-up internet elérést – ismét egyetértek. Az előbbieken felül szeret számítógépeket és hardvert vásárolni (gondolom ruhát is...), és asztali gépen és laptopon egyaránt játszik a World of Warcrafttal. Mindehhez már csak egy hozzáfűznivalóm maradt Duke Nukem után nem is olyan szabadon: „Wanna dance?"

Rhoulette: Úgy néz ki egyes képein, mintha egy barokk festményről lépett volna le... A leányzó hajlik az RPG stílus felé, szereti a Baldur's Gate és KotOR szériákat és sok időt ölt bele az EverQuest világába is, de az utóbbi időben a Shadowbane tartotta online fogságban. Zenei ízlése meglehetősen eklektikus, ám jócskán találhatóak benne igényes előadók: Nina Simone, Bjork, David Bowie és Miles Davis. Rulettke a Frag Dolls-os munkától elvileg függetlenül (gyakorlatban persze nem, hisz ez lehetetlenség lenne) teljes munkaidős alkalmazásban áll a Ubisoftnál, mint „Splinter Cell Community Manager" (csak azért sem fordítom le a titulust, kiráz a hideg minden menedzseri munkakörtől...). Az összképet nem az utóbbi tény rontja le, hanem a nagy Harry Potter imádat. Az még hagyján, hogy anno a 16 éves tinilányok felcsípéséhez a 100xSzép magazint kellett olvasnom beszélgetési témákért, de Harry Potter már sok lenne nekem a huszonéves generáció tagjaihoz...



Ezeket a lányoknak a PC GURU csapatában is akadna hely

Seppuku: A hetesfogat ázsiai felmenőkkel bíró tagja – egy trendi lánycsapatba ilyen is kell, mint a '90-es évek pop-fiúcsapataiba a latin macho figura. Nem vagyok rasszista és semmi bajom az ázsiaiakkal (hacsak nem támadnak rám egy aluljáróban...), de tudnotok kell, hogy a multicégek marketing-karja nagyon messzire nyúlik és a legelvetemültebb eszközöktől sem riad vissza...
Az amúgy szimpatikus és láthatóan egy vigyorra vagy grimaszra mindig kész Seppuku (érdekes becenév-választás...) legnagyobb játékélményének a Halo végigjátszását tartja, mégpedig Legendary nehézségi fokozatban. Ha Sasa nem tartana annyira a barátnőjétől, már küldené is a jegygyűrűt... Ami a többi kedvenc játékát illeti, azok között meglehetős gyakorisággal fordulnak elő platform/ugrálós alkotások – igazi „Nintendo kiddie"-vel állunk szemben. A középkori Japánban dívott rituális hasfelmetsző öngyilkosság árnyékát magán hordozó leány az igényes rockot és az oldies zenéket kedveli. A Frag Dolls-os elfoglaltsága mellett rendelkezik egy közelebbről meg nem nevezett teljes munkaidős állással – talán ennek tudható be az is, hogy a blogja utcahosszal veri az ólmosbotnál enyhébb altatókat.

Valkyrie: A nevéhez méltóan (a valkűrök félistennők voltak az ógermán mitológiában) északi típus szőke hajjal, kék szemekkel, és ha nem is vaskos, de „atlétikusan erős" testfelépítéssel (fél- és egész istennőkkel szemben nem árt a politikailag korrekt nyelvezet...). A karakteresen csinos arcú fiatal hölgy vezéregyéniség típusnak tűnik, ám ezt, a versenysport terén előnynek számító tulajdonságát nagyban beárnyékolja az a tény, hogy dögunalmas karakterek ezreit képes az olvasóira zúdítani az online flörtölés örömeiről a blogjában. Egészségére... Az én szemeimben az sem teszi igazán szimpatikussá Valkyrie-t, hogy kedvenc tévéműsoraiként a valóságshow-kat jelölte meg.

Outro

A fentiekben – kizárólag offline tapasztalatokra támaszkodva – leírtak ellenére úgy gondolom, a Frag Dolls tagjai élőben nagyságrendekkel szórakoztatóbbak. Azt is megkockáztatom, hogy megfelelő mennyiségű gyakorlással és odaadással hosszú éveken keresztül jeles képviselői lehetnek a női és férfi multiplayer FPS világának. A lányok sorsa azonban – rideg módon – hosszabb távon nem az eredményeiktől, hanem a Ubisoft döntéshozóinak megfontolásaitól függ...

A Frag Dolls formációtól elszakadva, szélesebb nézőpontból figyelve az eseményeket, nyugodt szívvel állíthatom: a női konzol/PC versenysport „iparága" feljövőben van, és meglehetősen szép jövőnek néz elébe. Ennek alátámasztására elég, ha a Women CounterStrike Masters tornára utalok, vagy az idén tizedik életévébe lépő QuakeQonon megrendezésre kerülő Ms. QuakeQon eseményre (Quake 3, 1 on 1 deathmatch).

Valóságos interaktív katonai játék felülnézetből. Kommandóvezetőként kell helyt állnod...

10060

A környező barbár törzsek már a Római Birodalom városait fenyegetik Pannoniában.

500

Rakj ki értelmes magyar szavakat megadott hat betűből.

502

Tüntesd el az azonos színű gyöngyökből álló csoportokat.

506

Megválaszthatod a zsinór méretét és a megfelelő csalit is. Figyelj arra, hogy a kis halakat vissza kell dobni,

508

Semmisítsünk meg az ellenséges gépeket. A játék addig tart míg az energiád el nem fogy.

513

Java Játékok

PCJ xxxxx ---> 06 90 629 000

letöltés ára: 799.- Ft + ÁFA

Játékra alkalmas telefonok kódjai:

- Minden színes kijelzős NOKIA
- Motorola: T720 T722
- Siemens: S55 L55 M55 MC60 C60 SX1

Vezesd a versenyautódat egy festői tájon. Az előzőeshez minden ügyességedre szükség lesz.

516

Vegyél részt egy izgalmas űrvadászatban! Cél az UFO-invázió megakadályozása

10051

Yeti repülő leckét ad a pingvineknek. A többi már csak rajtad és a kengurukon múlik.

10054

Születési adataid alapján órára pontos képet kaphatsz magadról, vagy barátnődről.

10059

Bármi áron ölj meg minden szörnyet, az összes bolygón. Három különböző fegyverrel.

10095

LEGOLCSÓBBAN!!! jâték âradat!

Ez egy nagyszerű grafikával és játéklogikával bíró lövöldözős játék.

10096

Jégkorong csapatod mindent megtesz a győzelemért. Irányítsd okosan őket!

10100

A gonosz Xantomuphus ellopta varázseszközeidet, egyedül a varázspálcád hagyta meg.

10101

Versenyezz a világ legjobbjaival! 16 különböző pálya Ausztráliától az USA-ig!

48

Evelynnek véletlenül sikerül kinyitnia Imhotep, egy főpap sírját, akit 3000 évvel ezelőtt élve temettek el.

10056

Az igazi karate szabályai szerint kell játszanod. Egyre erősebb ellenfelekkel küzdesz meg

10077

Csengőhang- játék- letöltéséhez küldd a megfelelő kódszót, ami megtalálható a kategóriáknál, és a választott hang- játék- kódját szóközzel elválasztva a kód melletti telefonszámra számra! (pl. PCP 1138 a 1785-ös számra) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted. Figyelem Aktív WAP hozzáférés szükséges!
Infó vonal: Digitania Rt (1) 328-5063 (normál hívás)

AUDIO HANGOK

letöltés ára: 400.- Ft + ÁFA

PCA xxxxx ---> 1785

Állatok

Varjú	3012
Tücsök	3011
Tehén	3010
Madár	3008
Ló	3007
Kutya	3006
Kecske	3005
Macska	3004
Kakas	3003
Birka	3001

Autók

Bugatti	3114
Kamion	3104
Motorbike	3103
Forma 1	3105
Vonatfütty	3092
Robogó	3090
Riasztó	3088
Sziréna	3087
Duda	3081
Hajóduda	3079

Emberek

Tarzan	3100
Sikítás	3055
Polgár Jenő	3054

Orrfújás	3053
Ordítás	3052
Nevetés I.	3049
Nevetés II.	3048
Gyereksírás	3047
Juhuuuu	3046
Horkolás	3045
Tüsszentés	3044
Fogmosás	3042
Erotikus "ahh"	3041
Sírás	3040
Böfögés	3039
Szalacsi	3038
Hello baby	3016

Egyebek

Pisztoly	3059
Időzített bomba	3058
Gépfegyver	3057
Bomba	3056
Vibrafon	3076
Trombita	3072
Orgona	3070
Nagydob	3068
Jéghoki	3066
Hárfa	3065
Népi furulya	3064
Mexikói	3063

Ez + Az

Eleven Hold	Ha Így Állunk	10547
Kowalsky Herceg	Fehér Lovon	10484
Bartók Krisztián	Forradalom	10548
Nox	Forogj Világ	10472
Rony	Árva Fiú	10491

Film /TV

1492	A Paradicsom megh.	1141
Bon-Bon	Valami Amerika	10428
Morr.Volt egyszer egy Vadny.		1311
Morricone	A Keresztapa	1300
Morr. A Jó a Rossz és a Csúf		1199
Eric Serra	Loen a Profi	1313
Filmzene	Macskajaj	1299
FilmzeneKarib-tenger kalózai		1535
Filmzene Pumpkin And H. B.		1204
Filmzene	Rózsaszín Párduc	1163
Filmzene	Mission Impossible	1161
Filmzene	James Bond	1156
Filmzene	Híd a Kwai folyón	1145
Filmzene	Men In Black	1159
O-Zone	Dragostea Din Tei	1876
Star Wars	Fő téma	1315
The 5.6.7.8.SKill Bill - Woo Hoo		1536
Filmzene	Jóbarátok	10015
Filmzene	Szex És New York	10016
FilmzeneCsengetett MiLord?		1518
Filmzene	Mekk Mester	1475
Filmzene	Barátok Közt	1385
Filmzene	Knight Rider	1157
Filmzene	X-Akták	1169
Filmzene	Twin Peaks	1168

Funk/ RNB

Gorillaz	Feel Good	10486
Jennifer L.	Hold You Down	10474
L.L. Junior	Rabszolgalány	10493
Mariah Carey	It's Like That	10437
Mariah C.	We Belong Tog.	10527
Mario	Let Me Love You	10439
Snoop D.	Timberlake Signs	10483

Pop

Akon	Lonely	10573
Amerie Ft. Eve	1 Thing	10572
Arash	Boro Boro	10534
Backstreet Boys	Incomplete	10569
David Morales	Here I Am	10531
Desperado	Add Nekem	10487
Destiny's Child	Girl	10530
Dorina	Instant No	10481
Faith Evans	Again	10529
Freezer	Mással Játssz	10538
Inflagranti	Változtam	10537
Jamiroquai	Virtual Insanity	1049
K-Maro	Crazy	1047
Lgt	Nem Adom Fel	1048
Megasztárok	Csillagdal 2	1043
Moby	Beautiful	1052
Natalie Imbruglia	Shiver	1053
Rob Thomas	Lonely No More	1057
Scissor Sis.	Filthy/Gorgeous	1052
Shakira	La Tortura	1056
Unique	Itt Vagy (Remix)	1048
Uniting Nat. Pr.	Out Of Touch	1052
V-Tech	Nem Akarom Újra	1057

Rap

50 Cent	Disco Inferno	1053
B. E. P.	Don't Phunk	1049
Gwen Stefani	Hollaback Girl	1048
Nelly Ft.	Errtime	1056
The Game	Hate It Or Love It	1052

Rock

Audioslave	Be Yourself	1053
Beck	E-Pro	1053
Depr.	Nem Akarok Elszak	1043
Garbage	Why Do You	1052
Good Charlotte	We Believe	1056
Machine Mouse	Játékos	1049
Rammstein	Keine Lust	1047

POLIFONIKUS CSENGÉSEK

PCP xxxxx ---> 1785

letöltés ára: 400.- Ft + ÁFA

Poli csengést minden **többszólamú telefonra** letölthetsz!

Nálunk most AKCIÓBAN tölthetsz le új csengőhangokat szinte **minden típusú mobilra!**

MOST!

H.A.G.

írta · Joshua

Hírek és érdekességek a tudomány és technika világából

Acurabot
In memoriam Optimus Prime

Az autóhifiben meglehetősen jó névnek számító Blaupunkt az elmúlt időszakban egy igen figyelemreméltó járgánnyal reklámozta rendszereinek képességeit: ez az Acurabot. A mára szinte felismerhetetlenségig tuningolt autó eredetileg egy 1994-es Acura Integra LS-nek indult, ám azóta tulajdonosa, a hasonlóképp jó nevű design cég, az Xclusive Concepts vezetője, bizonyos Tajai Das tervei alapján többször is teljesen átépítették. A módosítások olyannyira jól sikerültek, hogy az Acurabot számos kanadai és USA-beli kiállításról is elhozta a fődíjat – olyan, hasonlóképp különleges járgányok elől, mint amilyen a legendás Evil-Z.

A kérdéses autó amúgy nem véletlenül kapta a nevét, mivel Das ezzel kedvenc sorozatára, a Transzformerekre kívánt utalni. Ám nem elégedett meg pusztán ezzel – az autó központi részét is úgy építette át, hogy az megtévesztésig hasonlítson Optimus Prime-ra, az Autobotok rajzfilmsorozat-béli vezérére.

Mivel a módosításoknak se szeri, se száma, nehéz lenne akár egyet is kiragadni közülük – mindenestre minket leginkább az az 5*12 inches Blaupunkt Velocity mélynyomó nyűgözött le, amelyből négyet a hátsó ülés szerkezetei eleméhez, egyet pedig a tetőhöz erősítettek. Ezeket egészítik ki a normál sugárzók, plusz öt 2100 VA-s erősítő (ugyancsak hátul), és két további, 2200 VA-s erősítő a motorházba építve...

De azért nem szabad megfeledkeznünk az összesen 28 videó monitorról, a DVD-lejátszókról, a TravelPilot névre hallgató különleges navigációs rendszerről, az America SIRIUS műholdas rádióról, a két hátsó kameráról és a beépített Sony PS2-ről sem... Mivel nem vagyok egy nagy autóőrült, a Vortech Engineering Supercharger szerepét illetően már csak találgatni merek. Mindenesetre, akit bővebben érdekel az „emberi történelem legfelspécizetebb autója", feltétlenül látogassa meg a http://www.gspr.com/blau/acurabot_bkgnd.html weboldalt.

A 007-es járgánya bizony pironkodhat mellette.

W. Ingram balladája
Az árulkodó GPS

A fejlett helymeghatározó rendszerek tömeges elterjedése és (gyakran alternatív irányú) használata ma már korántsem utópia – jól példázza ezt William Ingram esete is, aki foglalkozását tekintve bankrabló. Mr. Ingram nemrégiben egy cincinnati pénzintézetben bukkant fel, ahol az alkalmazottak látszólag készséges asszisztálásával az utolsó centig kirámolta a széfet. A „látszólag készséges" kifejezést ezúttal szó szerint kell érteni, mivel a pénztárosok a felszín alatt már korántsem pártolták annyira szegény hősünk ügyét – olyannyira nem, hogy titokban egy GPS jeladót is elhelyeztek a részére átadott zsákban. Ennek segítségével a helyi rendőrség nem egészen háromnegyed óra leforgása alatt kézre kerítette Ingramet, aki az elfogás pillanatában éppen a bankrabláshoz kölcsönzött Honda személygépkocsi visszaszolgáltatásával volt elfoglalva. Kezdetben állítólag tagadni próbált, de aztán a zsebéből hulló bankjegyek (!) láttán úgy gondolta, ha már jogában áll hallgatni, hát ő inkább nem szól egy szót sem. Az ügynek különleges publicitást ad, hogy nemrégiben az EU, majd ennek nyomán az USA számos pénzintézete is a nagyobb címjegyű bankjegyek egyedi azonosítóval való ellátását javasolta az illetékes kormányzati szerveknek.

T4 bakteriofág
A vírus, mint „nanokiller"

A nanotechnológia napjainkban még jórészt a tudományos fantasztikum felségterülete – legalábbis ami az emberi felhasználást illeti. A természet ugyanis itt jócskán előttünk jár, és a kérdéses „technológiát" immár évmilliárdok óta sikerrel alkalmazza, elég csak az élet legegyszerűbb formáira, a vírusokra gondolnunk, amelyek

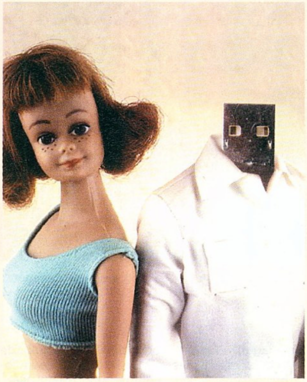
bizonyos szempontból akár rendkívüli hatékonyságú nanogépezetekként is leírhatóak. A jobbtól sohasem szégyen tanulni – valószínűleg így gondolta az a nemzetközi tudóscsoport is, amely a vírusok egyik legérdekesebbikét, a T4 bakteriofágot tette tüzetes vizsgálat tárgyává. A kutatás célja kettős volt: a vírus megismerésével egyrészt hatékonyabb védelmet próbáltak kifejleszteni a hagyományos gyógymódokkal szemben mindinkább ellenálló élősködővel szemben, másrészt a vírus pontos struktúrájának megismerése a nanogépezetekkel kapcsolatos kutatásoknak is lökést adott.

Alapvető működési elvét tekintve a T4 sem különbözik társaitól, vagyis ugyanúgy egy nukleinsavból felépülő magból, és az azt körülvevő, különösképp ellenálló proteinhéjból áll. A mag tartalmazza azt a speciális DNS-t, vagy RNS-t is, amellyel a vírus a célpontot megfertőzi, annak sejtjeit a speciálisan kódolt parancssor „rabszolgájává" téve.

Itt következnek az igazi érdekességek: a kutatás megállapította, hogy a vírus héja a védelmen túl egyúttal olyan, szuperérzékeny szenzorként is funkcionál, amellyel az élősködő képes a céljainak megfelelő gazdasejt felderítésére. Mindezt egy igen érdekes, a szaknyelvben csak „kulcs a zárját" módszernek nevezett eljárás segítségével éri el: a vírus proteinjei intelligensen megvizsgálják, hogy a kiszemelt sejt proteinjei kompatibilisek-e velük. Ha igen, a vírus a sejt közelébe kormányozza magát, majd valósággal lehorgonyozik rajta, hogy aztán beleürítse halálos rakományát. A sejtbe juttatott nukleinsav ugyanis arra kényszeríti a gazdasejtet, hogy anyagából új vírusokat hozzon létre, mintegy elemésztve önmagát. A végeredmény: a sejt szétrobban, újonnan létrejött vírusok valóságos hadseregét szabadítva környezetére, amelyek máris agresszívan új célpont után kutatnak, ezáltal lényegében exponenciálisan gyorsítva a reprodukció ütemét. Ettől a ponttól a megtámadott sejteket tartalmazó gazdatest sorsa az immunrendszer erősségén áll, vagy bukik – az orvostudomány támogatásának köszönhetően mostanában szerencsére inkább az előbbi forgatókönyv valósul meg...

Nos, ez az a folyamat, amit a T4-nél lépésről lépésre sikerült feltérképezni. Az első, ami szembeötlik, a vírus teljesen mesterségesnek tűnő formája – alig-alig hihető, hogy ne rajzasztalon alkották volna... Sokak szerint egyenesen az Apolló űrhajók holdkompját idézi – annál is inkább, mert ugyanúgy hosszú lábait használja a felszínre való „leszálláshoz". Miután rögzítette magát a sejt membránjaihoz, a vírus széjjelnyílik, és egy nanotű segítségével injekciózza be a sejtet.

A kutatás nyomán a tudósok máris számos, a hagyományostól eltérő védekezési módot dolgoztak ki – azonban egyelőre csak elméletben. Ezek egyike szerint véget kell vetni az indirekt gyógyításnak, vagyis hogy csak a vírustámadás nyomán fellépő bakteriális fertőzés tüneteit kezeljük. Ehelyett hatékonyabb volna közvetlenül a vírusokat támadni, például olyan intelligens nanorészecskékkel, amelyek elvágják azok rögzítő lábait, ezáltal alkalmatlanná téve őket a támadásra. Mindez újabb például szolgálhat arra, hogy egyes kérdésekre néha a legváratlanabb irányokból érkezik a válasz...



USB Barbie továbbképzésre ment a tökhintóján így csak USB Ken-t és szeretőjét találtuk otthon...

USB Barbie

De-kapacitás

Extrémebbnél extrémebb USB perifériákat bemutató cikkeinket lassan már-már sorozattá lehetne összefűzni: a legfrissebb darab azonban ezek közül is kiemelkedik. A radiátor, a világító kacsa, a szellemdetektor és társaik után ugyanis most itt van a világ első Barbie-babát formázó adattároló kütyüje, amelynek legütősebb funkcióját maga a felhasználási módja jelenti. Az USB felülethez kizárólag Barbie lefejezésével, szakszóval dekapacitálásával lehet csak hozzáférni... Ideális találmány érzékeny lelkű kishúgaikat megfélemlíteni igyekvő tizenévesek számára; ha ebbe a körbe tartozol, Te se késlekedj a beszerzéssel!

Juice Bag

(Nap)fényes jövő

A lényegesen hasznosabb találmányok kategóriájába tartozik a Reware legújabb fejlesztése, ami nem más, mint egy napelemes hátizsák (Solar Power Backpack). Az eszköz lehetővé teszi, hogy mobiltelefonunkat, mp3-lejátszónkat, vagy bármilyen más elektronikus jószágunkat a napsugárzás szolgáltatta energiával hajtsuk – feltéve, ha megelégszik a hátizsák által szolgáltatott 6,3 wattal. Amennyiben ez kevésnek bizonyulna... nos, az „éles" üzemmódnak akkor sem lőttek feltétlenül, mivel a Juice Bag névre keresztelt hátizsák opcionális akkumulátorokkal is felszerelhető, amelyek képesek ezt a problémát áthidalni (verőfényes idő esetén mintegy előre bespájzolva a szükséges energiát). Sőt, a gyártó tervezi a nagyobb kapacitású elemekkel ellátott változat piacra dobását is, amely akár egy laptop meghajtásával is könnyedén megbirkózik majd. Ezek után már csak egyetlen dolog okozhat gondot: a tartós rossz idő...

Áraink bruttó árak.
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

Egér Razer Diamondback Salamander	12 900
Egér Logitech MX1000 Cordless laser	16 650
Headset Sennheiser PC110	3 500
Fejhallgató Sennheiser PC150	12 990
Fejhallgató wireless Sennheiser RS 115-8	14 990
Silentmaxx HD-silencer Rev. 2.0, passzív hütö	10 500
Zalman ZM80D-HP passzív VGA hütö	9 000
GlacialTech Turbine 4500	8 800
Hütö Arctic Colling VGA Silencer Rev. 3	3 900
Logitech Formula Force GP force feedback	16 700
Logitech MOMO Racing Force Feedback Wheel	30 980
Joystick Logitech WingMan Extreme 3D Pro	8 200
Joystick Logitech WingMan Force USB	14 900
Tápegység Enermax EG425AXVE 420W csendes	26 125
Hálókártya D-Link DWL-520+ wireless PCI 22Mbps	7 000
TV tuner AVER Media AVerTV GO 007 FM Plus	9 000
TV tuner AVER Media TV BOX5 Live	15 990
Router D-Link DI-514 wireless 11Mbps	11 990
Router TRENDnet TEW-231BRP wireless 11Mbps	11 600
Router & USB Print Server TRENDnet TW100-BRF114U	11 000

vándor computer

Vándor Computer Kft.
1117 Budapest, Infopark sétány 1.
Telefon: (+36-1) 205-3590
E-mail: info@vcomp.hu
www.vcomp.hu

LEVROV

Olla olvasók!

Sok témánk lesz ezúttal is, ráadásul jó sok kritikát válogattam bele, hadd főjön a feje a többieknek odabent. Aztán előkerült megint valaki, aki palimadárnak néz bennünket, szó lesz a WoW fertőző hatásáról, megfejtjük a múltkori rejtvényt, feladunk egy-két újat, megemlékezünk a San Andreasról, megoldunk több problémát, és Flatline is újra terítékre kerül. Továbbá kicsit aggódtam mostanában, hiszen meglehetősen kevés, az eljövendő teljes játékokat firtató kérdést kaptam tőletek. De most a helyzet alaposan megváltozott, a jelek szerint visszatért a kíváncsiságotok, így kezdjük is mindjárt egy ilyennel bemelegítésnek!

Teljes játék, első felvonás

Sziasztok!
Meg szeretném kérdezni, hogy a Diablo 2 vagy a Pokoli szomszédok 2 lesz-e teljes játék valamikor. Mert ahonnan írok (Lovászi) nagyon későn jutnak el a játékok!
Üdv: Koncolos

A Diablo 2 nem valószínű, de a Pokoli szomszédok folytatása annál inkább.

Újabb kiérdemesült

Hi! Mi az ábra?
Van egy kis problematikom: a másolt Sims 2-ben nem lehet falat építeni, meg ilyesmik. Szóval lemásolhatnátok nekem az eredeti Sims 2-t DVD-re vagy CD-re, én meg fizetnék nektek 3 rongyot + meghosszabbítanám az előfizetésemet (a gurusat persze!). Úgy tudom, hogy az eredeti gameket talán egyszer le lehet másolni, és ti lemásolhatnátok nekem és elküldenétek ide: ********. És megadnátok azt a címet, ahova fizetni kell vagy valami ilyesmi. Ha az Egyetemet is le tudnátok másolni, 5000-et fizetnék! Nem köplek be titeket senkinek, ne féljetek, mert nekem sok-sok másolt játékom van.
****
Ui. KOMOLYAN GONDOLOM!

Eljött az idő: ismét egy levélíró, aki kiérdemesült az egyébként lerágott csontnak számító téma felhozatalára. Ami a legdurvább, hogy tényleg komolyan gondolhatta, hiszen név és cím is szerepelt a levélben. Inkább nem is kommentálnám külön az esetet... (Egyébként az EA-sok mesélték, hogy ők is felettébb elmés levelezéseket szoktak folytatni ilyen témákban, mert a leleményes játékosok közül sokan egyenesen a kiadót keresik meg a másolt játékuk problémáival...)

Tesztelés

Hello Zak! Nincsen különösebb ok, ami miatt írnék, csak azt akartam kérdezni, hogy nem sz*r az, amikor a rosszabb játékokat kell tesztelnetek? Te szoktál játékot tesztelni? Képaláírás pályázattal mit lehet nyerni (mármint azon belül, hogy PC Guru ajándékcsomagot)? Tudom, hogy sokat dolgoztok, de légyszi próbáljatok meg többet lenni a honlapon. További jó munkát!
[^-^]

Szia, érdekes nevű barátom! Hopp, megvan az e havi rejtvény: vajon hogyan kell kiejteni a levélíró nevét? Nos én ugyan nem szoktam tesztelni, de a többiek azt mondják, időnként előfordul, hogy olyan játék bukkan fel, amitől normális ember fél perc alatt vetődik az uninstall gombja felé. Ilyenkor egyetlen vigasz marad, a szétboncolgató, felhánytorgató, sárba tapósó, az összes hibára rávilágító kritika megírásának öröme. Az ajándékcsomag mindig más, ezért is nincs konkrétan megnevezve. Egyébként sajnos nagyon sokszor tűnik el a postán a képaláírós ajándék, úgyhogy elképzelhető, hogy átállunk arra, hogy a nyeremény szimplán az a dicsőség lesz, hogy bekerült a delikvens az újságba – azt ugye nem tudja a postás ellopni.

A dealer

Szevasztok hordatagok!
Csak azt szeretném tudatni veletek, hogy teljes mértében megértelek titeket, amikor azt mondtátok, hogy a hátatok közepére kívánjátok a lapleadást. Na nem szó szerint, de akkor is. Megvettem a WoW-ot. És azt kell, hogy mondjam, hogy EZ A LEGKIRÁLYABB ILYEN STÍLUSÚ JÁTÉK! Érted?! Nagybetűvel ordítva, hogy KIRÁLY! Nem hittem volna, hogy ennyire le fog kötni, de ez valami kegyetlen frankó. Ezért aztán teljes mértékben mögöttetek állok és harcolok a jó játék oldalán. És ha valaki azt mondja, hogy sz*r játék, azt Stormwind legmagasabb tornyából kéne kihajítani! Már hat haveromat tettem függővé! Igaz hogy ők ratyin szerezték, de akkor is. Elindultak az ösvényen, amin egyszer eljutnak a boltba. Nagyon sz*r a tört szerver (láttam). Simán megéri a pénzt, amit ráköltök havonta. Amióta megvan, nem is CS:S-eztem és leszoktam a cigiről. Köszi WoW!
Szerencsés raidelést, és jó kapást!
Fity

Nos igen, a WoW mindent és mindenkit beszippantó hatását nem kell bemutatni, külön gratulálunk a füstmentes életformához is. A WoW sokkal kevésbé büdös, nem kapsz tőle tüdőrákot, viszont míg egy cigi (állítólag) tíz perccel rövidíti meg az életedet, a WoW, háááát... Én ismerek itt a szerkesztőségben valakit, aki három hónappal a játék megjelenése után már túl volt a 800 játékórán, de megkért, hogy ezt ne írjam le az újságban, mert megöli az asszony. (E havi x+egyedik rejtvényünk: ki lehet ő?)

Tört szerveren WoW-ozni pedig háááát... hirtelen nem is jut eszembe hasonlat rá. (Ohó! Újabb pályázatunk: írj frappáns, vicces hasonlatot arra, milyen tört szerveren WoW-ozni!)

Új előfizető

Hi Guru Team!
1: Iszonyat jó az újság, meg ti meg minden meg a DVD-n király dolgok vannak, és a teljes játék is tűrhető! **(Majdnem a szívünkbe zártunk, erre tessék... hogy lehet már ilyen csúnyán elrontani egy ilyen szép mondatot?)** 2: Mikor lesz valami király magyar fps teljes játék? 3: A HALO a legkirá-

Képaláírás pályázat

A pályázatunkra érkezett válaszok közül a szerkesztőség három győztest hirdetett:

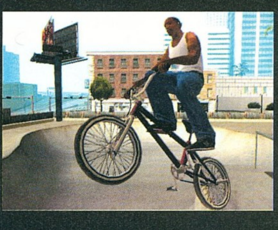
"Kiszurom a két szemedet, kitepem a két lábadat, és mehetsz, amerre látsz."
Haim Istvan

"Adj vért! Ne feledd: jobb adni mint kapni. Magyar Vöröskereszt."
Nagy Zsolt

"Nem baj, anyu úgyis Persillel mos!"
Csöndör Zsolt

A győzteseknek gratulálunk!

Aktuális feladványunk itt látható; a pályázatokat a kepalairas@pcguru.hu címre várjuk.



lyabb játék, nálatok ki Halo-rajongó? 4: Nem lehetne hosszabb a levrov? 5: Van a király Call of Duty-nak másik kiegészítője az United Offensive-n kívül? 6: Ha beraksz a levrovba, előfizetek 1 évre. Köszi, csuka mindenkinek
patkány

Van tervben FPS, bár nem a közeljövőben. Bár többen is játszottak/játszanak a Halóval mifelénk (cikkírók és szerkesztők egyaránt), azért tagadhatatlanul Sasa a legnagyobb fanatikus és a Halo magyarországi nagykövete. Már miért ne lehetne hosszabb a levrov? Vagy akár az egész újság... de tudtommal ez pusztán egy eleddig meg nem vizsgált lehetőség, tervbe véve sincsen. Call of Duty kiegészítőből nincs másik, most már nem is valószínű, hiszen a folytatás készül rettentő tempóban. Küldhetjük a csekket?

Az izé bigyója

Hali, Zak!
Azt szeretném kérdezni, hogy a GTA San Andreasban lesz-e olyan izé? Tudod! Az az akármicsoda! Na szóval, akkor lesz benne olyan? Szerintem világosan fejeztem ki magam, szal nem mondhatod, hogy nemtod miről van szó! Na, akkor lécci írd meg, hogy az a hogyishívják benne lesz-e a játékban! Meg azt is, hogy az a másik izé is benne lesz-e! Köszi!
polluter

Nem lesz. Sem izé nem lesz, sem akármicsoda, de még a hogyishívják és a másik izé sem lesz benne. Hiszen már mindez benne VAN, megjelent, nyüstöljük, élvezkedünk rajta. Megyek is (mármint most, amikor éppen olvasod, hiszen sajnálatos módon a leadásunkig csak a tesztpéldány érkezett meg, aminek nem is engedtek a közelébe – talán ennek is köszönhető, hogy a levrov elkészült).

Kulisszatitkok

Tisztelettelјes üdvözletem Zak úr!
Lenne egy kérdésem. A szerkesztőség szokott olvasni más PC-s magazinokat, a „vetélytársak lapjait", pl.: GameStar, GamePro, Playzone...? A kérdésemre válaszukat várom.
Egy rendszeres olvasó

Az úgy szokott lenni, hogy a szerkesztőség a megjelenéskor általában kap egy-egy tiszteletpéldányt a konkurencia lapjaiból, amit átlapozunk, elképedünk, a fejünket fogjuk, esetleg körbe-körbe gurgulázunk a nevetéstől a tengernyi tartalmi hiba és tévedés láttán, aztán egy elegáns mozdulattal... na jó, ez persze nem igaz. Ugye nem hittétek el egy percre sem, hogy ilyenek lennénk!?

Megfejtés

Hali Zak!
Király az újság meg minden egyéb ajnározás. Ma kaptam kézhez az újságot és rögtön a lényegre, azaz a havi humoradagra tértem benne. A végén az a levél tényleg durva volt és csókoltatom Katinkát a kórházban a marék nyugtató elfogyasztása után. :D **(Köszi, már alig-alig rángatózom... – korrnéni)** Nos, a válaszom a levéllel kapcsolatban feltett kérdésre: legalább 4 súlyos hiba van a szóban: Magyarországon lenne ugyebár a helyes forma. Ebből hiányzik a nagybetű az elejéről, aztán egybe is kéne talán írni ezt a szép szót, valamint az o után nem kell pont.(majd legfeljebb az n után!) És a végéről még le is maradt az on-ból az o, mert mifelénk így kell ám a toldalékot rövidíteni. Kihagytam volna valamit? Nem? Akkor Sasa vadásszon elő nekem is valamit a fiók aljáról!(Mondjuk a tavalyi 13. számot!) Maradok hűséges olvasótok:
Coolman

Bár általában az ilyen vicces kérdésekre, amit a levrovban felteszek, hasonlóan humorosan felfogott válaszok szoktak érkezni, ebben a hónapban igen sokan válaszoltatok (még a végén hálásak lesznek nekem a magyartanárok!). De ha már így alakult, kiválasztottam a fenti levelet a sok-sok nyelvtani megfejtés közül. Sasa, van a fiókod mélyén egy tavalyi 13. szám? Gondoltam hogy nincs, de azért kivételesen szólj már át a terjesztésre, hogy a raktárból keressenek egyet Coolman számára (feltéve, ha címet is küld majd egyszer).

Bumeráng

Hello Zak és a Többiek!
I. A kérdésed, miszerint hány hibát ejtett Cole **(ezt már kitárgyaltuk fentebb, úgyhogy ugorjunk)**. II. Feladok néhány kérdést is a következő számba. Segédanyag: (PC GURU 2005/6) 1. Miért van a LEVROV. felirat után pont? 2. Miért van a címoldalon HL2 Aftermatch, és az újságban HL2 Aftermath? 3. Miért írja Zak egy kalandjáték-kedvelőnek, hogy játsszon a Chrome-mal? Mára ennyi, megpróbálok minden hónapban küldeni párat! Sziasztok!
Gyárfi

Na engem is megtaláltak. 1) A levrov utáni pont nem az én saram (én is meglepődtem), másik nagy kedvencünk, Ricco a felelős érte. 2) Ezt konkrétan nem tudom kinek a sara, Ricco vagy Gaben írhatta oda, a többiek meg valszeg annyira nézték, hogy már nem is látták, mindenesetre csúnya dolog volt. Mea Culpa, meg ilyenek. 3) Ööö, én sem lehettem a topon akkor, előtte olvastam egy FPS-re vágyakozó delikvens levelét, és úgy tűnik, még a hatása alatt voltam.

A nagy döntés

SZERINTED (meg úgy a szerk.-ben) melyik a jobb: a BF 2 vagy a World of Warcraft, mert most lesz bérmálás és kapok pénzt. Úgy döntöttem, hogy játékokat veszek, és úgy gondolom, akkor ezek közül lesz valamelyik. Segíts! Nekem ez nagy gond. A KOTOR tippek-trükkök cikk meg jó volt, bármit mondott bárki.
LeVeNtE

Mi a fene, fizetnek a bérmálásért? Egyébként nincs itt semmi gond, szigorúan financiális szempontból fogom elemezni a problémát. Egyértelműen a BF 2-t válaszd, mivel a bérmálás tudtommal egyszeri alkalom, a WoW viszont havidíjas (hacsak nem tudod elintézni, hogy minden gyónás után is kapj egy kis pénzt, mert akkor összejöhet az előfizetés – és akkor már a WoW a jobb választás).

Teljes játék, második felvonás

Hello Zak!
Meg tudnád mondani, mi lesz az elkövetkező 3 hónap teljes játéka? Mikor lesz megint poszter? Kábé mennyi idő alatt kapok választ? A válaszodat emailban várom **(puff neki, ezt most bebuktuk)**. Előre is kösz.
Dj Walker

Na tessék, most vettem csak észre, hogy e-mailt akartál – na mindegy, cserébe mindenféle kertelés nélkül válaszolok neked (legalábbis az első felére, a poszterkérdés továbbra is lóg a levegőben). Szóval a következő havi golyóterelgetés – Pure Pinball – után teszünk még egy kanyart a Haegemonia világába, és megnézzük, mit rejteget a Solon hagyaték, aztán visszatérünk a modernkori harcmezőkre, egy szakasznyi katona társaságában. Remélem elég egyértelmű voltam (a sorrend viszont teljesen hasraütésszerű volt).

Ötletek

Hy Zak!
Újra írok nektek, mert van egy poénom vagy nemtom mim a májusi újságban levő borotva reklámra. Első kép: vegyél egy Gillete borotvát. Második kép: vegyél a borotvához borotvahabot. Harmadik kép: vegyél hozzá egy Beckhamet és borotváld meg. Egyébként volna egy ötletem a Weird Warhoz: ahelyett hogy minden hónapban egyszer a fél mentőövrovatot elfoglalják a hozzá fűzött kérdések, rakjatok fel a DVD-mellékletre egy végigjátszást a játékhoz, így nektek és másnak is könnyebb lesz.
Gordon Freeman

Ez a Weird War végigjátszás nem is rossz ötlet, tényleg sok kérdés érkezik róla, csak nem tudom, van-e kedve valakinek megírni. Á, ki is találtam, újabb interaktív levrov-pályázat: aki leghamarabb küld nekünk egy saját készítésű Weird War végigjátszást, annak a művét feltesszük a DVD-re, és nyer egy... hmmm... egy nagyon értékes valamit!

A problémamegoldó

Csili-vili jó reggelt!
Találtam megoldást a problémánkra! Posztert követel mindenki, és ezzel nem elégednek meg az olvasók, még ráadásnak teljes képet is akarnak... A megoldás: egy teljes kép a csapatról az újság mellé poszterként! Na... ügyi vagyok? **(Nagyon...)** Más fontos dolgok: Te azt írtad a 2005/06-os Guruban hogy „a dolog pénzbe kerül, árat emelni meg nem szeretnénk..."->DRÁGULT A GURU! Mi, akiknek nincs annyi pénzük egyszerre, hogy előfizessünk a Gurura, azoknak ez egy kicsit kamu volt, és hidd el, az a 50Ft is számít! A teljes gamek jók, de lehetne több dolog az Extra rovatban a DVD-n. Hát akkor további jó nagyot.
Predator47

Tudom jól, hogy számít, és nem is akarom itt előadni a nagy halált, hogy jaj muszáj volt, mert mindennek emelkedik az ára, és a kormány, a napfolttevékenység, meg a dél-afrikai krumplivész miatt van a dolog. Hát nem: ti rontottátok el, mert nem zaklattátok eléggé a főnököket a múltkor említett fényképek ügyében, így aztán ráértek ilyen okosságokon gondolkodni, mint az áremelés! Hah! Ajánlom mindenki figyelmébe az előző szám *Szívassuk a főnököt* levelét. És hopp - tragikus hirtelenséggel elfogyott a hely. Na akkor ennyit mára, sziasztok!

Zak – levrov@pcguru.hu

MagiComp
1054 Budapest,
Bajcsy-Zsilinszky út 60.
(a trolimegállónál, a Báthori u. sarkán)
Tel.: 1/373-05-82 20/538-55-46 30/489-13-39
Nyitva: H-P: 8-20 Szo: 10-16
web: www.magicomp.hu
e-mail: info@magicomp.hu
Áruhitel, bankkártyás fizetési lehetőség!
Sulinet expressz

Processzorok	bruttó
Sempron 2200 OEM/dob.	12.490/12.790
Sempron 2400 OEM/dob.	12.890/14.250
Sempron 2800/3000 OEM	18.890/18.990
Athlon64 3000+ (754) dob.	31.990
Athlon64 3000+ (939) OEM	31.990
Athlon64 3000+ (939) dob.	33.590
Athlon64 3200+ (754) dob.	36.990
Celeron-D 2.4GHz dob.	15.475
Celeron-D 2.6GHz dob.	18.790
Celeron-D 2.8GHz OEM/dob.	18.590/20.780
Intel P4 3.0GHz Prescott dob.	40.990

Videokártyák	bruttó
ABIT 9250/9550 128MB	9.720/14.690
ABIT 9550/X800Pro 256MB	17.600/78.900
INNO 6600GT AGP/PCI-E	39.990/38.990

Memóriák	bruttó
DDR400 256/512 MB Brand	4.868/9.610
C.Flash 128/ 256/512 MB	1.990/4.490/7.690
PenDrive 128/256 MB	3.060/4.850
PenDrive 512MB/1GB	8.740/15.790
MP3 Inno 128 / 256 /512	10.490/14.390/18.990
MP3 TelStar 128/256/512	8.590/11.990/16.190
Sec.Dig. 256/512/1024 MB	5.180/8.990/15.990

Merevlemezek	bruttó
Maxtor (2M) 40/80/120	9.590/11.950/15.490
Maxtor (8M) 80/120/160	12.915/15.890/17.850
Maxtor (SA)120/160/200	18.190/18.990/23.330
Sams. (2M)40/80/120 (3év)	11.190/13.990/17.490
Sams. (8M)80/120/160 (3év)	14.690/18.990/19.990
Sams. (SA)80/120/160 (3év)	14.490/18.990/21.865
Seag. (8M) 120/160/200	17.490/19.690/23.225

Alaplapok	bruttó
ABIT NF7/NF7SL (2év)	12.890/17.990
ABIT NF7S2/NF7S2G (2év)	12.990/13.690
ABIT KV8Pro/3rd EYE (2év)	20.990/22.690
ABIT NF8/AX8 (2év)	19.990/24.390
ABIT IS7E2/IS7E2G (2év)	16.490/16.990
ASUS K8V-X/P4P800S-X	15.490/16.775
Asrock K7S41GX/P4I45GV	8.300/8.940
Gigabyte K8NS/K8NF9 (2év)	17.600/23.740

CD, DVD-írók	bruttó
LG CD-RW/Combo	4.580/7.480
LG 4163 DVD-RW White/Black	11.570/11.960
NEC 3540 DVD-RW White/Black	11.690/12.790
Pioneer 109D DVD-RW White/Black	11.690/13.740

Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.
További részletek online árlistánkon!

írta • Birkás Péter

REVENGE OF THE SITH

Hossza ▪ 140 perc
Rendezte ▪ George Lucas
Szereplők ▪ Ewan McGregor, Natalie Portman, Hayden Christensen, Ian McDiarmid, Samuel L. Jackson

PC Guru Index:

04
05

STAR WARS: EPISODE III
A SITH-EK BOSSZÚJA

A történet 1977-ben indult, és idén, 2005-ben ért véget, legalábbis ami a mozivásznakat illeti. Huszonkét évvel a Jedi visszatér után végleg lezárult a kaland, fény derült minden titokra, teljessé vált a kép. A film szempontjából mellékes, hogy számtalan továbbgondolt történet kering a nagyvilágban, és terv formájában már létezik tv-sorozat is: a Csillagok Háborúja véget ért, a kör bezárult, s talán éppen itt az ideje, hogy pihenni hagyjuk egy kicsit.

Számtalan vita, érv és ellenérv feszült egymásnak az évek során az új sorozatot illetően, s bár nem célunk egyik oldal mellett sem kardoskodni, mindenképpen azzal kell nyitnunk a harmadik epizód értékelését, hogy sokkal jobb, mint az első kettő volt, de az eredeti trilógiát nem közelíti meg. Beszélhetnénk itt elveszett hangulatról, a tartalom változásáról, pénzhajhászásról, de nem tesszük – így is lesz, aki egyetért és lesz, aki ellenvéleményt fogalmaz meg a minőségre vonatkozó kijelentésünket illetően. A lényeg az, hogy A sith-ek bosszúja kellemes, szórakoztató mozi, amely a Star Wars rajongókat elbűvöli, az egyszeri mozilátogatót leköti, a kritikusokat pedig némi fanyalgásra készteti. Mert bár a látvány lenyűgöző, a történet kerek, van hangulat, azért akadnak olyan „apróságok", melyek mellett nem lehet szó nélkül elmenni. George Lucas, illetve az ILM ismét bebizonyította, hogy képes a lehetetlent is kihozni a számítógépes trükkökből, de a színészekhez nem ért. Sztárjai minden tehetséget mellőzve merednek a semmibe, képesek a rendelkezésükre álló több mint két órát egy tekintettel végigjátszani, mivel senki nem kéri, hogy tegyenek másként. Ez köszönhető a forgatókönyvnek is, ami a történetet ügyesen csavargatja a megfelelő irányba, de dialógusok szintjén bizony nem közelíti az elfogadható színvonalat. Amíg a fénykardok és a poénok a főszereplők, nincs semmi baj, de amikor érzelmek kerülnek terítékre, bizony beletörik a fejsze a fába, és az ember a homlokához kapkod az élettelen, üres mondatok hallatán. Mindezt csak tetézi a jelenetek és a trükkök túlmajmolása, mely nem egyszer (pl. Vader „feltámadásakor") a nevetséges szint határát is megközelíti. Hibái ellenére a film mégis működik, néha elkápráztat (űrcsaták), néha kiráz tőle a hideg (a jedik legyilkolása), a borongós atmoszférát le sem tagadhatnánk, de sokakkal ellentétben állítjuk: a Birodalom visszavág szintjét meg sem közelíti. A

harmatos előzményeket követően a mundér becsületét ugyan sikerült visszaszerezni, de ettől maga a film még csak a jó középszintett éri el, melyet csupán a maximumra járatott Star Wars hangulat képes a csillagok közé emelni.

Összegzés: Egy mese véget ért. Szórakoztató, látványos, hangulatos űroperett, amely túlszárnyalja első és második társát, de ettől függetlenül az Erő még mindig Luke Skywalker, Han Solo, és a többiek kezében van.

HOSTAGE

Hossza ▪ 113 perc
Rendezte ▪ Florent Emilio Siri
Szereplők ▪ Bruce Willis, Kevin Pollak, Ben Foster, Jonathan Tucker, Marshall Allman

PC Guru Index:

03
05

HOSTAGE

Az előző hónapban bemutatott Sin City után ismét olyan filmmel rukkolunk elő, melyben a kulcsszerepet mindenki kedvenc John McClane-je, alias Bruce Willis játssza. Nem véletlen, hogy pár szó erejéig felelevenítjük a jól ismert Die Hard sorozat főhősét, hiszen a Hostage igen közel áll ehhez a produkcióhoz, mind történetben, mind a központi karaktert illetően.

Az ötletes és hangulatos főcím után rövid, de annál sablonosabb bevezetőnek lehetünk a tanúi, melyben hősünk (borzalmas szakállal, amit még fésülget is) egy isten háta mögötti kisvárosba száműzi magát, ahol főkopóként tengetheti nem túl eseménydús napjait. Természetesen nem hollywoodi filmről lenne szó, ha nem érné utol itt is a végzete, így a Willis alakította Jeff Talley hamarosan egy túszdráma kellős közepében találja magát. Ez az a pont a Hostageban, amikor a szabvány akciómoziktól eltérően

a film kellemes kis csavart vesz, és némi élettel tölti meg az egyébként milliószor lerágott alapszituációt. A több korcsoportot célba vevő, némileg a Pánikszoba hangulatára emlékeztető mozi legnagyobb erénye, hogy több szálon futtatja az akciót, és nem a megszokott sablongonoszokkal dolgozik. Emellett persze azt is meg kell jegyezni, hogy a forgatókönyv a film háromnegyedétől saját maga ellenségévé válik, hiszen a konklúzióhoz közeledve nem nagyon tud kikeveredni a kezdetben ügyesen csavargatott szálak közül és épkézláb megoldás hiányában sikerül a lehető legbutább befejezést kidolgoznia, ami még kicsit unalmas is. Ezt leszámítva a film hozza azt, amit egy ilyen zsánermozitól elvárhatunk: van benne akció, feszültség, sőt jó néhány igazán értékelhető fordulat is. Arról nem is beszélve, hogy Bruce Willis a tőle várható legjobb módon hozza a magányos hős figuráját, akit ezúttal bábuként mozgatnak a cselekményben, akárcsak anno Az élet mindig drága első negyedében. Egy szó, mint száz: hasonlóan kellemes, akcióorientált film régen került a piacra, és ha nem megyünk bele az egyes zavaró részletek boncolgatásába, semmi nem állhat a szórakozás útjába. Végül érdemes megemlíteni, hogy a film segítségével talán végre kibírjuk addig, míg mindenki kedvenc Willis bácsija, negyedik alkalommal is magára rántja azt a bizonyos, kezdetben fehér, majd egyre véresebb trikót...

Összegzés: Kellően lendületes akciómozi a végére ellaposodó történettel. Willis-rajongóknak kötelező, átlag mozilátogatónak egyszeri fogyasztásra ajánlható.

RAY bővített változat

RAY

2 lemez + 1 CD

Rendező: ▪ Taylor Hackford
Szereplők: ▪ Jamie Foxx, Kerry Washington, Regina King
Hang: ▪ magyar, angol DD 5.1
Kép: ▪ 16:9 (1.85:1)
Felirat: ▪ magyar, angol, dán, finn, héber, holland, izlandi, norvég, svéd
DVD Start: ▪ 2005. június 14.
Forgalomba hozza: ▪ Intercom

PC Guru Index:

05

05

az idei évkezdet egyik legnagyobb durranása, majd az Oscar-gála tuti befutója lett a Ray, amely a hihetetlen zenei tehetséggel megáldott, ám vaksággal megvert Ray Charles Robinson életének egy szakaszát dolgozta fel. A főszerepben a korábban csak vígjátékokban domborító, de a Collateral – A halál záloga című filmben bizonyító Jamie Foxx tündökölt, aki oly élethű módon játszotta az elhunyt zenészt, hogy a néző szinte beleborzongott. A fantasztikus zenével átitatott mozi végre DVD-n is elérhető, bővített kiadásban, két DVD plusz egy audio CD felállásban. A zenei korongon négy, a filmben is elhangzó sláger kapott helyet, míg a további lemezeken filmes extrák vannak. Az első korongon a film bővített változata és a rendező audiokommentárja található, míg a második lemezen az egyéb csemegék kaptak helyet. A kimaradt jelenetek a rendező kommentárjával közel fél óra pluszt adnak, vannak bővített, zenés pillanatok, kisfilm a szerep megformálásáról és Ray Charlesról, továbbá egy-egy előzetes a filmhez kapcsolódó zenei korongról és a Genius: A Night for Ray Charles című DVD-ről. A kiadvány a film szerelmeseinek kedvez igazán, hisz új jelenetekkel tűzdeli a zseniális alkotást, kiegészítve, meghosszabbítva a mozikban szerzett élményt.

OCEANS 11/OCEANS 12 díszdoboz

george Clooney és csapata először 2001-ben állt a kamerák elé, hogy a Dicső tizenegy mintájára, és azt alapul véve megalkossák az

utóbbi évek legtökösebb és leglazább akció-vígjáték alkotását. A Steven Soderbergh vezényletével született mozi teljesítette a kitűzött célt, így csak idő kérdése volt, mikor érkezik a folytatás. Röpke három év alatt sikerült összedobni a második menetet, amely immáron az első résszel párosítva, díszdobozban is elérhető a kasszarobbantók rajongói számára. Az Oceans 11-t a már korábban kapható változatban helyezték a dobozba, azzal az átalakítással, hogy immár teljes egészében magyarított változatban élvezhetjük a plusz tartalmat: az audiokommentárt, a werkfilmet, és az alkotást boncolgató kisfilmet. Mindezt homályosítja, hogy bár a második rész két korongon kapott helyet, szemfényvesztés az egész, hiszen az első lemezen csupán a film van, a másodikra pedig mindössze egy HBO werkfilmet és pár kimaradt jelenetet sikerült felpakolni. Ennek fényében nyugodtan mondható, hogy a díszdobozos kiadásnak nagyobb a füstje, mint a lángja, és csak azoknak ajánlott a beszerzése, akik a végletekig rajonganak a két alkotásért, és nem törődnek az extrákkal.

OCEANS 11/OCEANS 12

3 lemez

Rendező: ▪ Steven Soderbergh
Szereplők: ▪ George Clooney, Brad Pitt, Matt Damon, Julia Roberts, Catherine Zeta-Jones, Andy Garcia, Bruce Willis
Felirat: ▪ magyar, angol, bolgár, horvát, román, török
DVD Start: ▪ 2005. június 14.
Forgalomba hozza: ▪ Warner Home Video

PC Guru Index:

03

05

MEET THE FOCKERS

1 lemez
Rendező: ▪ Jay Roach
Szereplők: ▪ Ben Stiller, Robert DeNiro, Dustin Hoffman, Barbra Streisand, Teri Polo
Hang: ▪ magyar, angol (DD 5.1)
Kép: ▪ 16:9 (1.85:1)
Felirat: ▪ magyar, angol
DVD Start: ▪ 2005. június 7.
Forgalomba hozza: ▪ Intercom

PC Guru Index:

03

05

VEJEDRE ÜTÖK

senki nem gondolta volna 2000-ben, hogy az akkor még jól csengő nevű Robert DeNiro és az éppen befutóban lévő Ben Stiller főszereplésével készült Apádra ütök milyen jól fog szerepelni a kasszáknál. A sajátos duó aratott, és már akkor tényként lehetett kezelni a folytatás leforgatását. A sikeres lánykérést követő négyéves szünet után találkozhattunk újra kedves, és kevésbé kedves ismerőseinkkel. A Vejedre ütök a két flúgos família öregeinek első találkozását vette alapul, olyan sztárokkal megspékelve a felállást, mint az egyre ritkábban szereplő Dustin Hoffman, és a majdnem elfeledett Barbra Streisand. A recept a második alkalommal sem okozott csalódást, és ezt júniustól DVD-lemezen is nyugodtan letesztelhetjük. A film mellett audiokommentár és kimaradt jelenetek garmadája – egészen pontosan harminc darab – várja a részletekre fogékony nézőt, amit tovább fokozhatunk a macska szemszögéből felvett kulisszatitkokkal. Mindezek mellett néhány kisfilm, portrék és interjúk várják a vásárlót, melyek már csak apróságok az igazán szórakoztató vígjáték és a lényegi résznek tekinthető kimaradt pillanatok mellett. A vejedre ütök nem nagy kaliberű kiadvány, de jól idomul a film támasztotta elvárásokhoz. Aki rendelkezik az első résszel, a folytatást sem fogja kihagyni, akit pedig már a kezdetek sem hoztak lázba, nagy valószínűséggel a folytatás hiánya miatt sem fog könnyeket hullajtani.

Írta • Birkás Péter

Vágvölgyi B. András TOKYO UNDERGROUND

PC Guru Index:
05
05

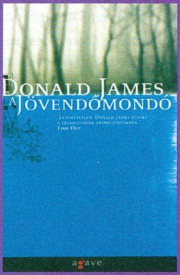
Vágvölgyiről legutóbb a Tarantino mozija című kötet kapcsán emlékeztünk meg itt a Guru hasábjain, s rövid szünet után most ismét az ő munkáját ajánljuk az olvasó figyelmébe. A Tokyo Underground nem friss darab, lévén második kiadás, de mindenképpen hiánypótló mű, hiszen az első megjelenést követően hamar hiánycikké vált, s hiába járta az ember lelkesen a boltokat, antikváriumokat, a kiadványnak maximum a hírét találhatta. Ezen az áldatlan állapoton segített az Ulpius-ház Könyvkiadó, ami felmérvén a japán kultúrát mélyrehatóan boncolgató kötet jelentőségét, az újranyomás mellett döntött. Fontos momentum, hogy nem egyszerű reprintről beszélünk, hanem átdolgozott, helyenként kibővített, illusztrációkkal bővített, minden lapjában igényes kiadás került a könyvpiacra. Igényes küllemben és tartalomban egyaránt: utóbbi pedig nem csak azért, mert kuriózumjellegű a hazai megjelenések között, hanem főleg azért, mert Vágvölgyi egyedi, utánozhatatlan és megunhatatlan stílusában kalauzol minket a keleti kultúra világába, legyen szó akár filmről, életvitelről vagy éppen a mangáról. A nyugat lassan elveszti a fényét, s helyét átveszi a közelben toporgó, izgalmas keleti világ. A Tokyo Underground nem térkép, nem mutatja meg az utat, de tökéletes iránytű, melynek segítségével könnyebben igazodhatunk ki ebben az elsőre idegen, mégis lenyűgöző, varázslatos kultúrában, és annak a miénkkel hasonlatos, de mégis egészen sajátos elemeiben.

Donald James A JÖVENDOMONDÓ

Kiadó Agave könyvek

Az Agave kiadó célkitűzése a kezdetektől fogva olyan irodalmi repertoár kialakítása volt, melyben jobbára azok a szerzők kapnak helyet, akik szerte a világban nagy sikernek örvendenek, ám a magyar boltok polcain csak elvétve, vagy egyáltalán nem kapnak helyet. A krimit, sci-fit, fantasyt, és horrort támogató missziójuknak hála a magyar közönség megismerhette Steven Saylort, Laurell K. Hamiltont, Iain M. Bankset, Dennis Lehane-t, és még számos író minőségi és szórakoztató regényét. Ezen kör tagja Donald James, aki a Jövendőmondó című regényével második alkalommal igyekszik megnyerni az olvasók tetszését. Akik tavaly kapcsolatba kerültek a kötet előzményének számító Monstrummal, bizonyára nem igényelnek különösebb ösztönzést, de azoknak, akik lemaradtak róla: ez egy lenyűgöző krimi, félelmetes környezetben. A folytatás főszereplője Konsztantyin Vadim, foglalkozását tekintve felügyelő, mégpedig a vészterhes XXI. században, annak is a 2017. évében, földrajzilag Murmanszk területén. Mindez még csak a környezet, melyet az eredetileg történészként tevékenykedő James felvázol számunkra. A hangulat nyomasztó, félelmetes, s ehhez igazodva alakul a történet, amely nyugodtan sorolható a briliáns kategóriába. Elkap, s nem ereszt, cipel magával, olykor megpörget, felkavar és nem hagy nyugodni, míg minden szál meg nem találja a maga helyét a rendszerben. Igazi vaskos, hosszan ívelő szórakozás ez, ami önmagában is életképes, de az előzményekkel karöltve teszi teljessé a képet.

PC Guru Index:
04
05



Ian Watson NEHÉZ KÉRDÉSEK

Kiadó ▪ Beholder

PC Guru Index:
04
05

Ian Watson neve nem cseng ismeretlenül itthon – legalábbis science-fiction körökben –, hiszen évekkel ezelőtt apró kötetek formájában megismerkedhettünk az általa életre hívott Warhammer világgal, amely nem is olyan rég hatalmas gyűjteményes kiadás formájában ismét elérhetővé vált a rajongók számára. Ha azonban nem az irodalom felől közelítjük a kérdést, a Guru-vonalon maradva biztosan emlékszünk még a legutóbbi Warhammer 40K játékra, Watson regényeinek egyenes ági leszármazottjára. Ha a szerző személyét sikeresen beazonosítottuk, itt az ideje, hogy figyelmünket legújabb munkája felé fordítsuk, ami a Beholder kiadó jóvoltából érkezett meg az olvasókhoz. A regény ezúttal nem a jól ismert univerzumba vezet minket, hanem egy elképzelt jövőbe, melynek középpontjában a Kva áll: egy olyan kvantumszámítógép, ami félelmetes teljesítményének köszönhetően párhuzamos világokkal kommunikál és a fény sebességével dolgozza fel az adatokat. Manapság, a Mátrix szellemiségével átitatott világban nem kell nagy képzelőerő hozzá, hogy kitaláljuk, mindez felkeltheti a gyanús elemek figyelmét, sőt önmagában is komoly kételyekre adhat okot. Watson kihasználja a történetben rejlő lehetőségeket és igen feszült, pörgős fantasztikumot bont ki a szemünk előtt. Az alapok talán sablonosnak hatnak, de mindez ne riasszon el, az első benyomás nem minden esetben helytálló, ami a borítóra tekintve fokozottan érvényes, hiszen a kissé ötlettelen megoldás ezúttal kiváló tartalmat rejt.

ALANIS MORISETTE VH1 Storytellers

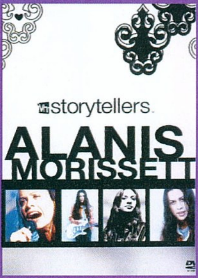
ZENE

írta · Birkás Péter

Kiadó Warner Music

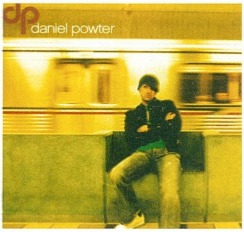
Alanis Morisette, aki nemrég vendége volt hazánknak, és az újonnan épült Művészetek Palotájában nagy sikerű koncertet adott, most új DVD lemezzel igyekszik a rajongók kedvében járni. Ezúttal hatványozottan a rajongókra gondolunk, hiszen a kiadvány feltehetőleg csak a kanadai művésznő legvérmesebb kedvelőit fogja megmozgatni, s talán őket sem a legnagyobb sikerrel. A VH1 Storytellers a címben is szereplő zenecsatorna igen eredményesnek mondható sorozata, aminek keretében híres előadók, egy kisebb kamarateremben lépnek fel, előadva pályafutásuk legsikeresebb szerzeményeit. Igazán bensőséges hangulatot ad a dolognak, hogy a művészek az előadás során, mintha csak baráti társaságban lennének, rövid történeteket mesélnek a dalokkal kapcsolatban. A DVD az Alanis közreműködésével felvett adást nyújtja most a hallgatóknak, újrakevert 5.1-es hanggal, de csupán annyi extrával, hogy ha akarjuk, nem kell meghallgatnunk a rövidke anekdotákat. Mindez a médium adta lehetőségek tükrében igen szegényes, legalább egy fotóalbum, interjú, vagy egyéb szösszenet felkerülhetett volna a korongra... De ha nem, hát nem: a zene így is kárpótol minket, hiszen Morisette legjobb szerzeményei hangzottak el (kilenc dal a Hand in my Pockettől a Head over Feetig) a '99-es felvételen, s ezeket immár bármikor újrahallgathatjuk tökéletes körülmények között. A zenei tartalommal és minőséggel tehát semmi gond, csak a körítésre lehetett volna egy kicsit jobban odafigyelni – napjainkban ez már igen kevésnek tűnik a zenebolondok megnyeréséhez.

PC Guru Index: 03 / 05



DANIEL POWTER Daniel Powter

Kiadó ■ Warner Music



A változatosság kedvéért ismét egy kanadai előadó kerül terítékre, azzal a különbséggel, hogy Alanis Morisette-tel ellentétben, most férfiúról van szó, aki hazánkban még nem különösebben ismert, már ami a rádiók játszási listáit illeti. Ez persze nem jelent sokat, hiszen Daniel első kislemeze (Bad Day) már igen kedvelt kontinensünk egyéb országaiban, s aki gyakran tekint az MTV képernyőjére, esetleg csak fél füllel figyeli azt, már minden bizonnyal nem kezeli ismeretlenként az előadót. Kétségtelen, hogy a Daniel Powter által életre hívott zene igen behatárolt közönségnek, a lightos popzene kedvelőinek, azon belül is leginkább a hölgyeknek fog maradandó élményt szerezni, de azt mindenképpen meg kell jegyezni, hogy ezt legalább változatosan teszi. A tíz dalt számláló korong vegyes képet mutat, s nem csak azért, mert egyaránt találhatunk rajta pörgősebb és lassabb felvételeket, hanem mert tényleg felfedezhető a változatosság az egyes szerzemények között. Nem tucatalapra felénekelt tucatszámokat kapunk, hanem egyedi hangzással, lendülettel bíró dalokat, melyekben nem csak a zenei körítés és a tempó változik.

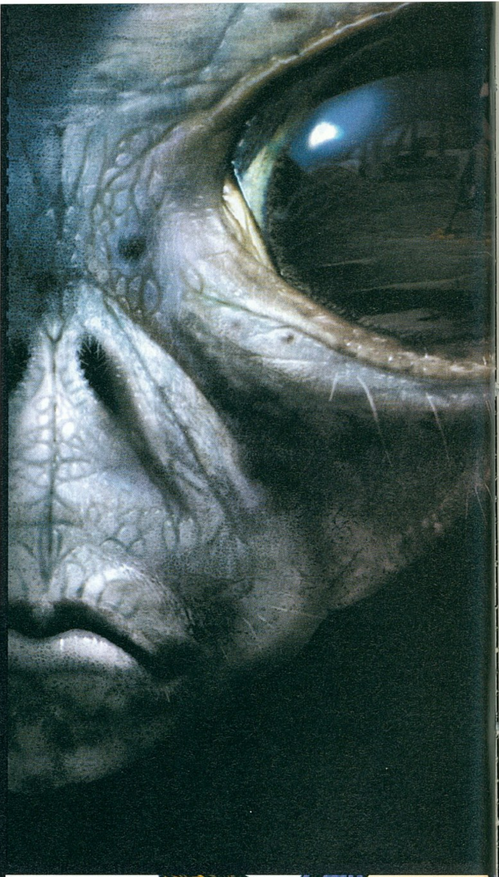
PC Guru Index: 04 / 05

STRATEGO Társasjáték

Kiadó ■ Piatnik

Minden idők egyik legsikeresebb táblás stratégiai játékával sajnos csak most hozott össze a sors, ám az élmény, amit az első néhány játék közben éreztem felejthetetlen maradt. A kizárólag két játékos által kipróbálható társasban egy negyvenfős sereg fővezérének bőrébe bújva kell kommandíroznod seregedet. A cél az ellenfél zászlójának megszerzése! Első lépésként meg kell terveznünk saját bábuink titkos felállását úgy, hogy a saját zászlónk védelme mellett lehetőségünk legyen a támadások indítására is. Mindezek után megkezdődik a harc, melyben az ellenséges hadtestek felderítése és játékostársad taktikáinak kipuhatolása után végső csapást kell mérned annak bázisára. A Stratego legnagyobb erőssége tehát a taktikus stratégiát igénylő játékmenetében rejlik. Okos, gondolkodtató és változatos. Ha szereted a táblás játékokat, akkor a Strategót semmiképpen sem hagyhatod ki.

PC Guru Index: 05 / 05



ADVENT RISING

Ha szereted az akciót, az Advent Rising neked készül – ezernyi fegyver, speciális felszerelés, időlassítás és más mentális képességek birtokában lehet irtani az emberiségre támadó idegeneket. Ha kedveled a fejtörőket, az Advent Rising a kedvenced lesz – tengernyi logikai feladványt kapsz, melyekhez sokszor a reális fizikát is ki kell használni. Ha imádod a jó sztorikat, nem fogod tudni letenni a játékot – a trilógiának tervezett Advent Rising történetét a zseniális sci-fi író, Orson Scott Card írta.

BATTLEFIELD 2

Előző számunkban elárultunk mindent, amit az egypályás előzetes verzió nyüstölése alatt megtudtunk a Battlefield 2-ről, a következőben pedig már a végleges verzióval szerzett tapasztalatainkat fogjuk megosztani veletek. Minden jel arra mutat, hogy ez lesz az év egyik legjobb játéka, így aztán igencsak reménykedünk benne, hogy a svéd fejlesztők tényleg elkészülnek időben…

AREA 51

A játék címe mindent elárul: titkolózó kormány, földönkívüliek, katasztrófa, óriási mészárlás. Bővebben Tom Hall, az egykori id-s designer FPS-éről van szó, amelyben egy Ethan Cole nevű katona szerepében kell felderítenünk, hogy mi történt a szupertitkos 51-es területen, ahol néhány órája megszólalt a riasztó. Az xboxos verzió végigjátszása után elmondhatjuk, hogy a játék rendkívül hangulatosra sikerült, egész jól néz ki, és annyi idegent kell benne hidegre tenni, mint az Unrealben, a Quake-ben és a Duke 3D-ben összesen.

SINGLES 2 TRIPLE TROUBLE

A Singles "Sims + szex" receptje egycsapásra meghódította a játékosokat: bár a játék messze nem volt olyan kifinomult, mint Will Wright remekműve, a pikáns hangulat sokakat kárpótolt ezért. A folytatás természetesen még erre is rátesz egy lapáttal; ahogy a címből sejthető, ezúttal rettentő szerelmi háromszögeket szőhetünk hőseink magánéletében…

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK: PURE PINBALL

A sok stratégia után egy kis könnyed kikapcsolódás; de továbbra is maradunk a magyar fejlesztésű játékok világában! A Pure Pinballról minden túlzás nélkül kijelenthető, hogy az utóbbi 5 év legjobb PC-s flipperjátéka – és nemcsak azért, mert a műfajban elég ritkán érkezik mostanában új trónkövetelő… Fantasztikus, látványos grafika, fantáziadús táblák, realisztikusan mozgó golyó; nem is kell ennél több egy kis vidám nyári időtöltéshez, ha az ózonlyuk alól bemenekülünk a jó hűvös szobába…

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2005. JÚLIUS 08-ÁN JELENIK MEG!

A következő PC GURU teljes játéka:

Megunhatatlan! Play magazin 85%

A következő PC GURU július 8-án jelenik meg!

Impresszum

Szerkesztőség

Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) ■ sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Hanula Zsolt (Hancu) ■ hancu@pcguru.hu
Hir-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) ■ grath@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) ■ joc@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) ■ chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ■ ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor (Gaben) ■ gaben@pcguru.hu
Korrektor: Vrábel Katalin

A szerkesztőség címe:

Vogel Burda Communications Kft.
1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.
Tel: (06-1)-888-3402
Levelezési cím: PC GURU 1426 Budapest Pf. 300/39
E-mail: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:

Tel (06-1)-888-3421, Tel: (06-1)-888-3422

Előfizetési díj a kiadónál:

6 szám: 8861 Ft (20% kedvezmény)
12 szám: 16614 Ft (25% kedvezmény)

Előfizethető:

Terjesztési osztályunkon valamint üzletünkben

Terjesztési osztály:

Postacím: 1429 Budapest Pf.339
Telefon: (06-1)-888-3421, (06-1)-888-3422, (06-1)-888-3423
Honlap: www.itmediabolt.hu
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu

Ügyfélszolgálat és bolt:

Budapest, VI. Teréz krt. 47 (a Nyugati pályaudvarnál)
Nyitvatartás: hétfő - péntek: 9 - 20 óráig
szombat - vasárnap: 9 - 15 óráig

Hirdetésfelvétel:

Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi u. 1-3.
Tóth Zsuzsanna Tel: (06-1)-888-3469, Fax: (06-1)-888-3459
E-mail: zstoth@vogelburda.hu

Lapigazgató:

Walitschek Csilla
Tel: (06-1)-888-3450, Fax: (06-1)-888-3499
E-mail: cswalitschek@vogelburda.hu

Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

A kiadásért felel:

Carsten Gerlach ügyvezető igazgató
E-mail: cgerlach@vogelburda.hu
Asszisztens: Rátky Marianne
Tel: (06-1)-888-3471, Fax: (06-1)-888-3499

Árus lapterjesztés:

Terjesztik a Budapesti Hirlap-kereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai, továbbá a LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül a RELAY, CITY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER és benzinkutak.

Terjesztés gondozás:

Sajtómenedzser Szaktanácsadó és szolgáltató Bt.
Tel.: 343 - 2346 Fax.:352 - 2865
E-mail: sajtomenedzser@mail.tvnet.hu

Előfizetéses terjesztés:

Előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Rt. hirlap Üzletág. Előfizethető közvetlenül a postai kézbesitőknél, az ország bármelyik pontján, Budapesten a HirlapÜgyfélszolgálati Irodákban és a Központi Hirlap Centrumnál (Bp., VIII. ker. Orczy tér 1. tel: (06-1)-477-6300 Postacím: Bp., 1900
További információk: 06-80 444-444

Előfizethető továbbá hirlap kézbesitőknél és a Hirlap- előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. LHI kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

A PC GURU e havi száma 26100 példányban készül. Megjelenik négyhetente (13 szám), egy szám ára: 1846 Ft

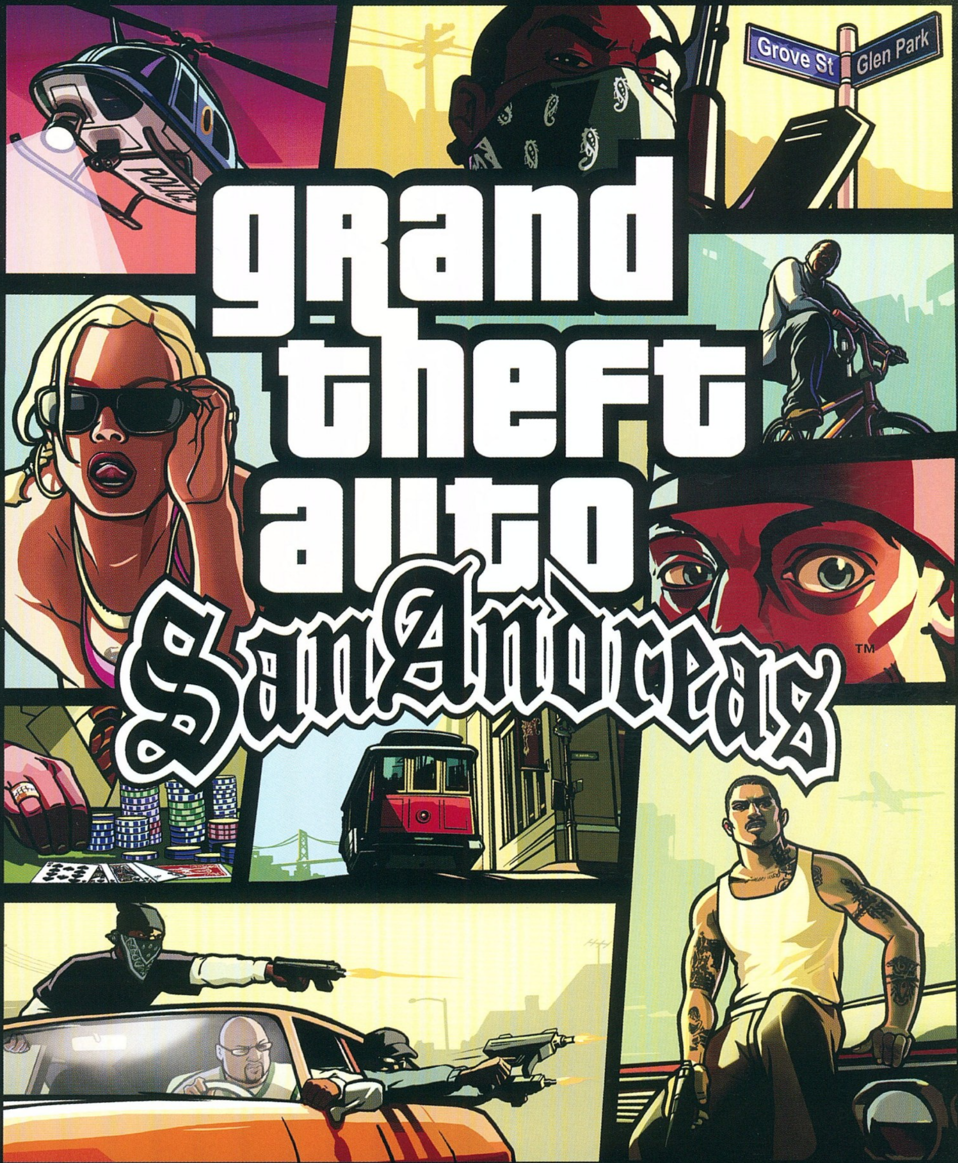
Levilágítás: Profil Kft. **Nyomás:** Révai Nyomda.

A közölt cikkek forditása, utánnyomása, sokszorositása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés-

Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-rom mellékletet az Ön számára ingyenesen biztositjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan virusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-rom a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhivjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!



MEGJELENIK XBOX-RA ÉS PC-RE JÚNIUS 10-ÉN

WWW.ROCKSTARGAMES.COM/SANANDREAS

A JÁTÉK ZENÉJE ELÉRHETŐ AZ INTERSCOPE RECORDS KIADÁSÁBAN

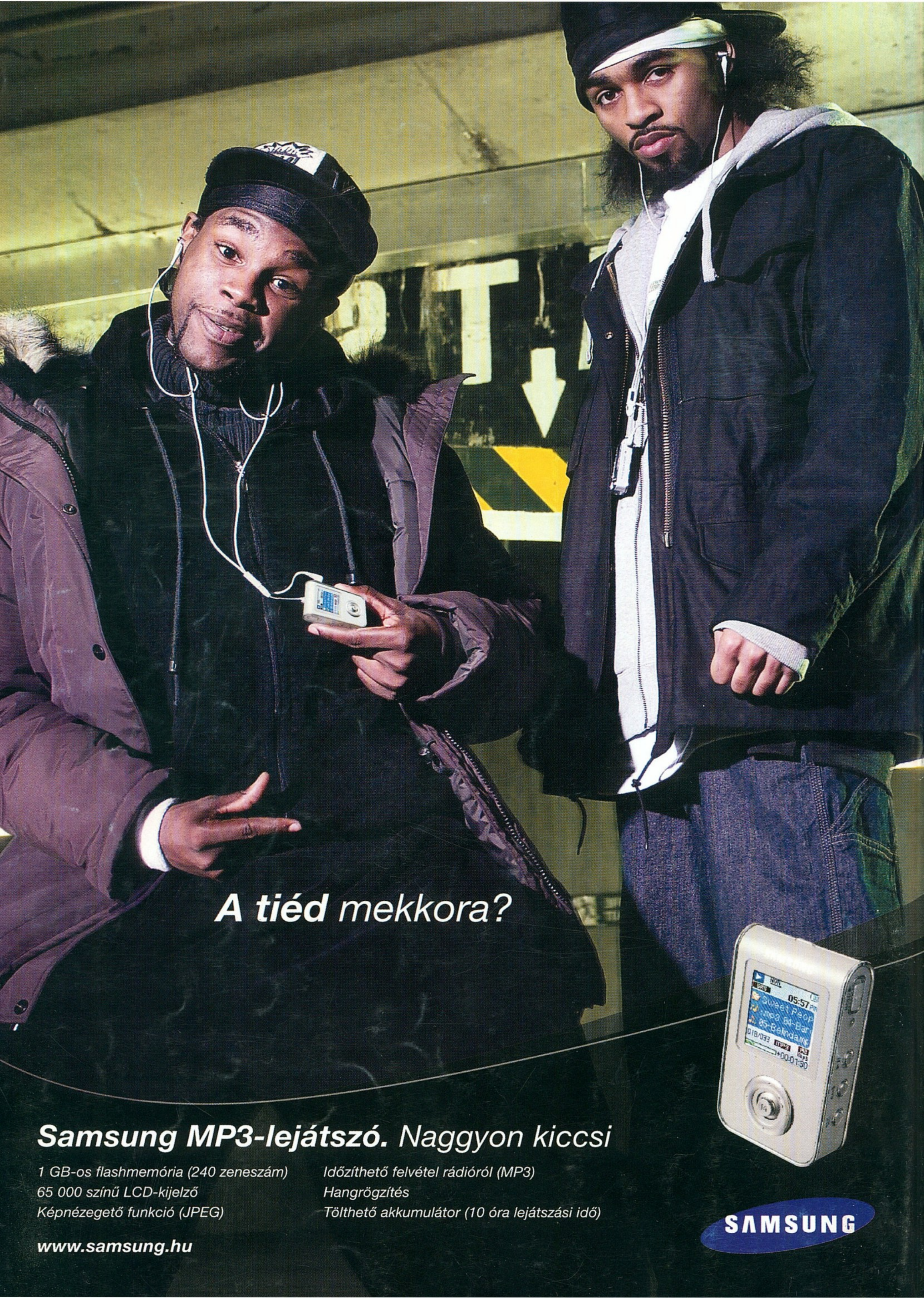
XBOX

PC DVD ROM

INTERSCOPE RECORDS

18+
www.pegi.info

© 2005 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, the R logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Microsoft, Xbox and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All Rights Reserved. Note: The content of this videogame is purely fictional, and is not intended to represent any actual person, business or organisation. Any similarity between any character, dialogue, event or plot element of this game and any actual person, business or organisation is purely coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage this kind of behaviour.


A tiéd mekkora?
Samsung MP3-lejátszó. Naggyon kiccsi
1 GB-os flashmemória (240 zeneszám)
65 000 színű LCD-kijelző
Képnézegető funkció (JPEG)
Időzíthető felvétel rádióról (MP3)
Hangrögzítés
Tölthető akkumulátor (10 óra lejátszási idő)
www.samsung.hu
SAMSUNG